2 CDs JOC FULL! - MASTER RALLYE – Intră în raliul OFF-ROAD!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Iunie 2003

JOC FULL!!

Master Rallye





PREVIEW

HALF-LIFE 2



REVIEW

TOCA Race Driver
Viteză, asfalt şi spectacol

Championship Manager 4
Lucescu, Ferguson, Arigo Sacchi?

Indiana Jones and the Emperor's Tomb
Harrison Ford şi vâna de taur în China

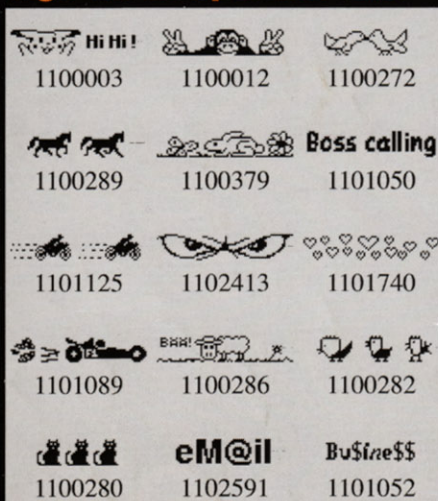
115.000 lei

DEMOS CHASER ■ STAR TREK ELITE FORCE 2 ■ THINK TANKS **PATCH** DEVASTATION 380 ■ RED FACTION 2 1.01 ■ SPLINTER CELL 1.02
IMAGINI HALF-LIFE 2 ■ SWJK: JEDI ACADEMY **FILME** THIEF III ■ HOMEWORLD 2 ■ LORDS OF THE REALM III ■ CALL OF CTHULHU

ultima colecţie de brizbrizuri

Orange

logo-uri de operator SMS



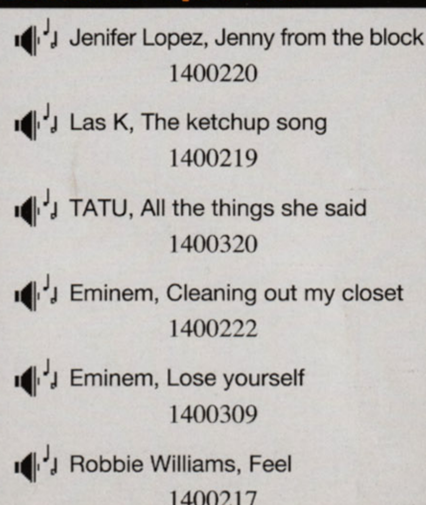
Nokia: 3210, 3310, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5110, 5130, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210, 9210i

mesaje imagine SMS



Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 6100, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8210, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 9210i

sonerii de apel SMS



Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 6800, 7110, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8130, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9110i, 9210, 9210i

cum comanzi

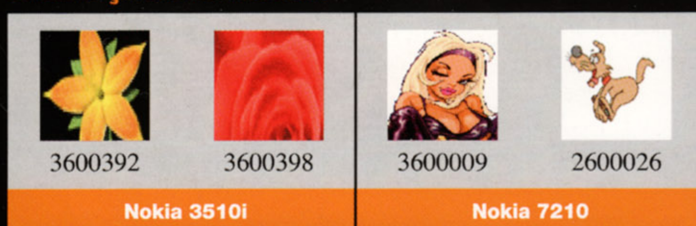
Trimite un mesaj scris (SMS) cu codul de comandă al produsului la numărul 345, direct de la telefonul tău mobil. După ce primeşti produsul, îţi recomandăm să îl salvezi.

cum faci cadou

Trimite la numărul 345 un SMS cu: codul de comandă al produsului, spaţiu liber, numărul destinatarului. Ex: 1234567 074XXXXXXX. Poţi face cadou oricărui client al unei reţele de telefonie mobilă naţională.

Orice mesaj scris (SMS) trimis la numărul 345 costă 1 USD. Preţul nu include TVA. Plata se face prin factură ta de mobil sau din creditul cartelei tale Orange PrePay.

animaţii multimedia



cum comanzi

Trimite un mesaj multimedia (MMS) sau un SMS cu codul de comandă al produsului la numărul 347, direct de la telefonul tău mobil.

cum faci cadou

Trimite la numărul 347 un MMS sau un SMS cu: codul de comandă al produsului, spaţiu liber, numărul destinatarului. Ex: 1234567 074XXXXXXX. Poţi trimite cadou oricărui client al reţelei Orange România, care are telefon multimedia setat şi serviciul MMS activat prin apel la Serviciul Clienţi 411 sau 444.

Orice mesaj multimedia (MMS) sau un SMS trimis la numărul 347 costă 2 USD. Preţul nu include TVA. Plata se face prin factura ta de mobil sau din creditul cartelei tale Orange PrePay.

mesaje imagine multimedia



cum comanzi

Trimite un mesaj multimedia (MMS) sau un SMS cu codul de comandă al produsului la numărul 346, direct de la telefonul tău mobil.

cum faci cadou

Trimite la numărul 346 un MMS sau un SMS cu: codul de comandă al produsului, spaţiu liber, numărul destinatarului. Ex: 1234567 074XXXXXXX. Poţi trimite cadou oricărui client al reţelei Orange România, care are telefon multimedia setat şi serviciul MMS activat prin apel la Serviciul Clienţi 411 sau 444.

Orice mesaj multimedia (MMS) sau un SMS trimis la numărul 346 costă 1,5 USD. Preţul nu include TVA. Plata se face prin factura ta de mobil sau din creditul cartelei tale Orange PrePay.

Inainte de a comanda un produs multimedia, asigură-te că telefonul tău compatibil multimedia este setat şi că ai serviciul Mesaje Multimedia activat (pentru activare sună gratuit la Serviciul Clienţi 411 dacă ai abonament, sau la 444 dacă ai cartelă PrePay). De asemenea ai grijă să trimiţi codul corect, corespunzător produsului dorit şi telefonului tău. Poţi trimite cadou un produs multimedia oricărui client al reţelei Orange România, care are telefon multimedia setat şi serviciul MMS activat prin apel la Serviciul Clienţi 411 sau 444.

Colecţia întreagă de brizbrizuri o găseşti pe Internet la **www.orange.ro/enjoy/animatii**.

orange™

J☺curile fac FAȚĂ






"[Mk]... păi bine, măi Mitza, oameni suntem. Tu ce crezi? [Mtz] Eh... ți se pare ție. [Mk] Devastation ESTE tactical shooter pent... Adică cum? Și ce dacă dai omoru'? Nu poți să-l dai tactic? [Mtz] Păi stai! Mă enervezi. Să-ți desenez?..." și tot așa, zile întregi, până când, fără nici o legătură, ni se întrerupe curentul cu o întrebare: cum de au ajuns jocurile să arate aproape ca niște filme? Legătură mare nu este între genul jocului, platforma pentru care a fost creat și naționalitatea producătorilor. După ce toată lumea s-a dat de ceasul morții cu umbre și iluminare real-time, mâini cu degete mobile, ragdoll animation și Dumnezeu mai știe ce coincidențe de felul acesta, a venit și epoca animației faciale. Într-un articol de-al respectabilului nostru coleg, M. Ghinea, autorul discută, complementar subiectului (Sudden Strike 2), despre lifting facial, farduri, operații estetice etc. (deși articolul nu se referă sub nici o formă la fețe de personaje). Totuși, era un semnal, o profeție: JOCUL VA FACE FAȚĂ. Acum, tehnologia permite, așa că, se întreabă producătorul, de ce nu? În ultimele luni am fost absolutamente invadați de jocuri unde se văd sprâncene, gene și perciuni. Pe mine m-a izbit cu pumnul straight în față Onimusha 2, în care personajele au o expresivitate aproape umană (ca să vezi...): se încruntă, se concentrează, râd, plâng, exprimă tristețe, extaz, dorul de beție, prostie, mai multă prostie, Prostia umană etc. Apoi se apucă venerabilul Koniec de scris preview la Call of Cthulhu și văd artwork-uri. Bine, nu sunt real-time, dar nea bască aici prezent exprimă ceva indefinibil, ultranscendental și epifanic: frica de Cthulhu [Knc: "echivalentu' lu' dracu' "]. Mai departe: tot Koniec ne-a fericit cu articolul de Rainbow Six 3: Raven Shield, în paginile căruia observăm prezența unui individ absolut delicios de tâmp, cu floricele pe cămășuță, arma pe umăr și o privire de scuipat semințe care face milioane. Dacă o iei pe Oyu, frumoasa japoneză din dreapta lui Jubei (aflat în stânga lui Oyu), și o compari cu masculul înflorat din Raven Shield, realizezi opoziția manga-mangă.

De fapt, discuția ne apropie, din nou, de viitorul jocurilor: FILME, nu JOCURI! Cu toții știm că Pierce Brosnan și-a vândut mutr... mecl... fața producătorilor lui JB: NightFire, tot așa cum știm că Agent Smith are în Enter the Matrix (și în fundalul paginii ăsteia) o față parcă-parcă mai realistă decât în film și, cu siguranță, mai realistă decât aia de zi cu zi. Direcția de mers e clar spre "Nu mai spune, tu, ăsta e joc?" și spre "Uite, tocmai i-a ieșit un coș! Nu, tu, că-l avea din nivelul ălălalt".

■ Mike


Lacrimogene japoneze


Eu, să recondiționez planetare?!?


Zicală: Nu-i frumos ce-i frumos, e frumos ce nu-i ca tine.

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. TOCA Race Driver
2. Indiana Jones
3. Devastation



Mitza –
1. Postal 2
2. Devastation
3. Red Faction 2



Sebah –
1. TOCA Race Driver
2. Indiana Jones
3. Postal 2



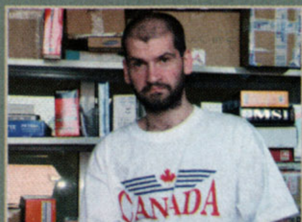
Locke –
1. Tropico 2
2. Indiana Jones
3. Postal 2



BogdanS –
1. Minolta MagiColor
2. Gigabyte GA-8KNXP ULTRA
3. Trust Wireless Transmitter 100V



Koniec –
1. Postal 2
2. Indiana Jones
3. Downtown Run



Marius Ghinea –
1. Devastation
2. TOCA Race Driver
3. Indiana Jones

LEVEL IUNIE 2003



CUPRINS CD

DEMO

Chaser
Galactic Civilizations
Star Trek Elite Force 2
Think Tanks

DRIVERE

Detonator 43.51 Win9x
Detonator 43.51 Win2k/XP

PATCH

Arx Fatalis 1.17
Devastation 380
Divine Divinity
Praetorians 1.04
Red Faction 2 1.01
Splinter Cell 1.02
Unreal Tournament 2003 2225

MODS

Morrowind
Master Index
Wakim's Game Improvements 9
Morrowind List Merger 1.13

SCREENSAVERS

The One Ring

WALLPAPERS

Lock-On

MEDIA

Filme
Call of Cthulhu
Homeworld 2
Lock-On
Lords of the Realm III
Republic: The Revolution
Sam & Max: Freelance Police
Silent Hill 3
Thief III

Imagini
Half-Life 2
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

UTILITARE

BSPlayer 493
DivX 5.03
Download Accelerator Plus 53
IrfanView 380
Quick Time 6.0
RegCleaner
SLD Codec Pack 1.5
WinAmp 3.0

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

28 RED FACTION 2
Revoluția. Valul doi





16 HALF-LIFE 2
Gordon Freeman, cinci ani după...

LEVEL IUNIE 2003

CUPRINS

news

EA la E3

EA a fost şi anul acesta la E3 (cea mai tare expoziţie de jocuri din lume) şi nu a fost deloc cu mâna goală. În primul rând, s-au prezentat cu James Bond 007: Everything or Nothing, următorul joc al seriei ce va fi lansat pentru toate tipurile de console şi pentru PC. O altă atracţie a expoziţiei a fost FIFA Football 2004 (PS2, Xbox, Game GC, PC), cel mai nou simulator de fotbal, care va veni cu o groază de chestiuni văzute doar pe stadioane. Din seria sportivă nu puteau să lipsească cele care au devenit deja o tradiţie: Madden NFL 2004 (PS2, PSX, Xbox, GC, GBA, PC), NBA Live 2004 (PS2, Xbox, GC, PC), NHL 2004 (PS2, Xbox, PC), Rugby 2004 (PS2, PC), NASCAR Thunder 2004 (PS2, PSX, Xbox, PC) şi puţin sport extrem cu SSX 3 (PS2, Xbox, GBA). Nu vreau să vă spun prea multe despre The Sims 2 (PC) şi The Sims Bustin' Out (PS2, Xbox, GC), pentru că nu mă atrag prea mult, dar nu puţini dintre voi sunt cei care se vor bucura să audă de SimCity 4 Rush Hour (PC). Printre titlurile mari prezentate sunt The Lord of the Rings: The Return of the King (PS2, Xbox, GC, GBA, PC), Medal of Honor: Rising Sun (PS2, Xbox, GC), Harry Potter: Quadditch World Cup (PS2, Xbox, GC, GBA, PC), Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII (PC), Need For Speed Underground (PS2, Xbox, GC, PC), Black & White 2 (PC). Se anunţă vremuri bune.


Gandalf cu tupeu

Grămada cere vârf

Age of Wonders: Shadow Magic pentru PC

Producător Triumph Studio **Distribuitor** Gathering **Data lansării** septembrie 2003 **On-line** N/A încă

"Oh dear, you wouldn't dream about what has happened in our most magnificent Windsor...", ar spune englezul, după ce, pe 2 mai 2003, distribuitorul Gathering, subsidiar al lui Take 2 Interactive, şi producătorul Triumph Studios au anunţat, la Windsor, că Age of Wonders: Shadow Magic, pentru PC, este în producţie şi urmează a fi lansat în septembrie 2003. Însă până când vom vedea toate acestea pe monitoare, putem să vizităm www.take2games.com. Acest încântător joc fantasy ne aruncă în mijlocul unei lumi mitologice, unde un nou imperiu îşi aruncă trupele înfometate asupra raselor antice, care trăiesc şi ele cum pot de pe urma unei vieţi echilibrate şi plină de pace. Pe când vom străbate zeci de locaţii înfiorătoare sau pline de frumuseţe şi vom folosi alte zeci de noi vrăjitorii, un alt rău îşi face simţită prezenţa. Este ceva de genul Warcraft III. Doi se bat ca proştii şi apoi vine al treilea, face o alianţă de doi bani cu unul dintre ei, celălalt o ia în barbă urât de tot şi apoi îl nenoroceşte şi pe primul aliat dintr-o suflare. Dar, evident, apărem noi. Frumoşi, înalţi, supli şi cu succes la prinţesele cu poftă de viaţă şi ne luăm de piept cu duşmanul. Duşmanul o să fie mare şi tare, nişte rase de care până acum nici nu bănuiam că există. Dar ce să faci... Trăieşti ca să înveţi nu ca să leneveşti. Am vrea noi...



Cu ţandăra la atac

LEVEL TOP 10

MAI 2003*

1.	**Warcraft III: Reign of Chaos**	215
2.	**Tom Clancy's Splinter Cell**	156
3.	**Command&Conquer: Generals**	124
4.	Age of Mythology	71
5.	Delta Force: Black Hawk Down	53
6.	Anno 1503	29
7.	IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles	24
8.	Warrior Kings: Battles	13
9.	Vietcong	11
10.	Rainbow Six: Raven Shield	10

*preluat de pe www.level.ro

Full Throttle: Hell on Wheels

Producător LucasArts **Distribuitor** LucasArts **Data lansării** iarna 2003 **On-line** lucasarts.com/products/hellonwheels/press.htm


Vreau să-mi pun şi un cercel în nas

Printr-un comunicat de presă cei de la Lucas Arts au anunţat Full Throttle: Hell on Wheels, continuarea unuia dintre cele mai de succes (şi mai bune) jocuri adventure produse de celebra firmă.

Din păcate, stau şi citesc press release-ul ăsta şi văd acolo "Adventure-Action" şi "Hard-Driving Motorcycle Combat" şi stau şi mă gândesc... Măăă, ăştia poate o dau în bară.

În joc, te vei sui pe o motocicletă Corley şi vei deveni ceea ce fiecare motorist doreşte: un tip dur, îmbrăcat în piele, cu pumni grei şi o atitudine pe măsură. Intrând în pielea lui Ben, liderul unei bande de motociclişti cu conştiinţă, vei ajunge să te lupţi cu bande rivale fără pic de bun simţ. Toate aceste bătălii se vor purta atât pe autostradă, cât şi prin barurile prin care îşi fac veacul acest gen de oameni. Acţiunea se va petrece într-un viitor dezolant unde justiţia este relativă, iar legile scrise au fost înlocuite de legea străzii. Locaţiile vor avea un design atât futurist cu clădiri ciudate, cât şi unul primitiv care va crea o senzaţie foarte reală pentru un asemenea joc. O comparaţie se poate face cu celebra serie de filme cu Mad Max.



Să te mai iei de mama



O bere fără alcool vă rog

SE VOR LANSA

IUNIE 2003

1. Will Rock	Ubi Soft
2. Wolfenstein: Enemy Territory	Activision
3. Battlecruiser Millennium: Gold Edition	Dreamcatcher
4. Star Trek: Elite Force II	Activision
5. Disciples II: Servants of the Dark	Strategy First
6. RollerCoaster Tycoon 2 Expansion Pack: Wacky Worlds	Infogrames
7. F1 Challenge '99 - '02	EA
8. Fire Department	Monte Cristo
9. Lotus Challenge	Xicat
10. Spells of Gold	Oxygen

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

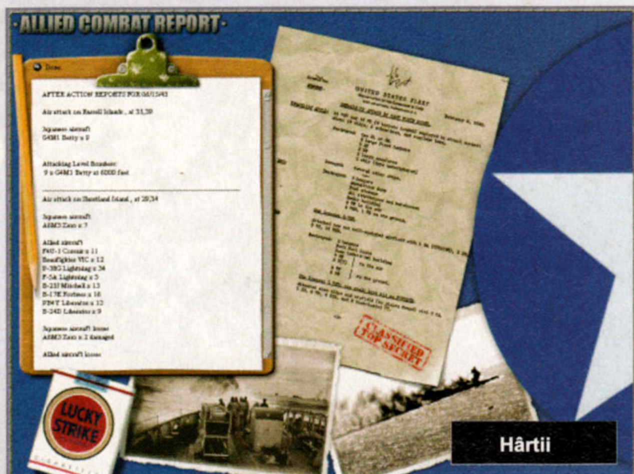
Bucurie mare pe capul RPG-iştilor din lumea întreagă: Activision şi Troika Games au anunţat Vampire: The Masquerade – Bloodlines, un RPG first-person în universul Vampire: The Masquerade.

Dar staţi, e din ce în ce mai bine... Engine-ul grafic folosit de acest joc va fi mult aşteptatul engine de Half-Life 2. În plus, dacă nu v-aţi adus aminte până acum, Troika Games sunt cei responsabili pentru Arcanum, iar o mare parte dintre membrii fondatori ai studioului sunt responsabili şi pentru Fallout (pe vremea când lucrau la Black Isle).

Combinaţi, aşadar, un engine grafic ce se anunţă a fi de excepţie, o echipă de producţie care chiar ştie ce face şi un univers extrem de interesant şi o să realizaţi de ce mă bucur aşa de tare. Jocul este programat să apară în 2004, pentru PC.

Uncommon Valour: Campaign for the South Pacific

Producător 2by3 Games **Distribuitor** Matrix Games **Data lansării** mai 2003 **On-line** matrixgames.com/games/uncommonvalor



Hârtii



Avioanele mari merg pe centură, alea mici pe unde vor



Eu unul nu înțeleg nimic

După ce au anunțat Eric Young's Squad Assault: West Front, cei de la Matrix Games asaltează din nou piața cu un joc de WWII, de data asta în stil Pacific General. Pe numele lui Uncommon Valour: Campaign for the South Pacific, jocul se desfășoară între mai 1942 și sfârșitul lui 1943 și se va focaliza asupra luptelor navale și aeriene (oare de ce?). Vor fi importante abilitățile și skill-urile piloților și căpitanilor "din dotare". Eminența cenușie din spatele jocului este Gary Grigsby, renumit în sânul comunității de war-gameri pentru War in Russia și Steel Panthers. Echipa care produce jocul, 2by3 Games, a fost fondată de nimeni altul decât Joel Billings, un nume pe care orice gamer cu pretenții de strateg/tactician ar trebuie să îl știe. De ce? Pentru că omul ăsta este cel care a pus bazele poate celei mai cunoscute firme distribuitoare de jocuri de război: Strategic Simulations Inc, adicătelea SSI.

Uncommon Valour: CftSP este compus dintr-un tutorial și 18 scenarii realiste sau ipotetice. În joc, ca și în istorie, jucătorul nu va avea nici pe departe resurse suficiente pentru operațiunile pe care le va conduce, așa că va trebui să fie foarte... deștept și plin de "uncommon valour". Cam atât despre joc. Mai multe veți afla fie din review-ul din LEVEL, fie jucând voi înșivă jocul pe cel puțin un PII 400 MHz cu 64 MB RAM și 8MB pe placa video, cu 900 MB liberi de harddisk și cu monitorul pus pe minimum 800x600 în 16 biți.



Hai Tsion Ping

TERMINATOR 3

Infogrames a anunțat că lucrează la un joc ce se va numi Terminator 3: Rise of the Machines, inspirat din filmul produs de Warner Bros, care va avea lansarea pe 2 iulie. Jocul va fi un first-person shooter și va permite jucătorilor să devină Terminatorul original. Din păcate, până în prezent jocul este programat pentru toate tipurile de console, fără să existe și o variantă pe PC. Va fi prima dată când vocea și fizicul lui Arnold Schwarzenegger vor apărea într-un joc.

Jocul va oferi filmulețe înregistrate special pentru acesta. Segmentul de 5 minute de la început ne va oferi date noi despre originea Terminatorului.

Uru: Ages Beyond Myst

Producător UbiSoft | **Distribuitor** UbiSoft
Data lansării sfârșitul anului 2003 | **On-line** www.uru.ubi.com


Spre Cheile Râșnoavei

Ubi Soft a făcut publice mai multe detalii despre elementele de single player din Uru: Ages Beyond Myst. Uru este programat să fie lansat în ultimul sfert al anului 2003. Jocul ne va permite să explorăm și să interacționăm cu o lume 3D dinăuntrul și dincolo de imperiul D'ni. Călătorii vor putea parcurge o lume plină de neprevăzut, vor putea rezolva puzzle-uri și vor putea juca minijocuri. Cei care vor lua parte la universul Uru online vor avea posibilitatea de a-și construi mici comunități și de a discuta cu ceilalți jucători folosind real-time voice. Acum rămâne de văzut cum se vor descurca mai mulți jucători deodată în universul Myst. Sebah s-a înscris la beta testul pe care cei de la Ubi l-au deschis pentru fanii acestui joc. Veți putea și voi să vă înscrieți în beta test pe pagina oficială a jocului. După ce veți completa un chestionar de 'jde mii de pagini în care va trebui să spuneți și pe ce parte a patului dormiți și după ce vă va da o seamă de erori, deoarece nu ați completat cum trebuie, veți intra în cursa pentru locurile limitate ale beta testului.


În veci nu mai fac spiritism

Batman: Rise of Sin Tzu

Producător Ubi Soft **Distribuitor** Ubi Soft **Data lansării** toamna 2003 **On-line** N/A

Criminali din Gotham City, feriți-vă! Ubi Soft Ent. au anunțat noul lor joc ce îl are ca erou pe nemuritorul Batman. În acest action game apare un nou personaj negativ, Sin Tzu, căruia Batman va trebui să îi tăbăcească fundul. Acest Sin Tzu este un maestru al războiului, pe care el l-a adus la statutul de artă. Singura dorință a acestui om este să cucerească și să învingă cu orice preț. Așa că el cutreieră lumea în căutarea unor adversari pe potriva sa. Ajunge și prin Gotham, unde dă nas în nas cu omul cu pelerină.

În lupta cu răul, Batman mai este ajutat de personaje cunoscute, ca Robin, Nightwing și Batgirl. Nici Sin Tzu nu este singur în cruciada sa nebunească. Scarecrow, Bane și Clayface sunt alte trei personaje noi ale francizei, care vor încerca să pună bețe în roațe și gloanțe în inimi. În luptă se pot implica doi oameni deodată. Astfel, Batman va putea fi ajutat de credincioșii săi aliați oricând, oriunde. Vei putea folosi peste 35 de combinații de luptă pentru a-i trimite pe cei răi la loc cu umbră și verdeață.



Caft se-ntoarce


Caft


Ză vilăn

Nokia 3650 îți arată fata care-ți place

Producător N/A **Distribuitor** N/A **Data lansării** N/A **On-line** www.nokia.ro



Păpușe... deseară ce faci?

Cum arată *o seară perfectă*? Monica și Giulia, cele două "bomboane" de 18 ani care compun formația Candy îți oferă atât de multe răspunsuri, încât ți-ai putea petrece toată vara investigând chestiunea. Mai ales că nu s-au oprit la a-ți arăta doar serile lor. Au inclus diminețile, după-amiezele, înregistrările din studio, repetițiile dansatorilor, pauzele, machiajul, reprizele de râs, plimbările cu mașina, ieșirile la iarbă verde, părinții și chiar... spălarea parbrizului! Dacă te întrebi cum au reușit, fă rost de Nokia 3650 și microbul te va prinde cât ai zice *fata care-ți place*. Acest telefon are aparat de fotografiat care poate face poze de 640x480 de pixeli și 4096 de culori în orice moment ai da peste ceva tocmai bun de împărtășit cu cei dragi. Mai mult, camera și player-ul video îți garantează 15 secunde de glorie de fiecare dată când simți că ești în centrul atenției și prietenii aflați la depărtare te-ar invidia. Trimite-le un mesaj multimedia! Pentru a realiza o fotografie sau un film cu Nokia 3650, nu trebuie decât să încadrezi subiectul care te atrage și să apeși tasta de navigare în cinci direcții. Salvarea este automată, memoria aflată la dispoziția ta are "numai" 20 de MB și *n-ai să uiți* că Monica și Giulia s-au încumetat primele să îți arate despre ce este vorba la www.nokia.ro. Poți intra, de probă, în lumea lor *de vis*, unde te așteaptă nenumărate surprize colorate și dulci, pe lângă revoluționarul Nokia 3650 pentru imagini. Nu ți-ai dorit cândva să devii celebru?

UNREAL TOURNAMENT 2004

Iată o știre pe baza căreia se va face mare tam-tam. Se pare că cei de pe Gamestop.com acceptă precomandă pentru Unreal Tournament 2004. Încă nu sunt disponibile detalii despre continuarea faimoasei serii FPS. Se pare că UT2004 va fi lansat în următoarele 18 luni, mai bine zis, va fi lansat după următoarele 18 luni.

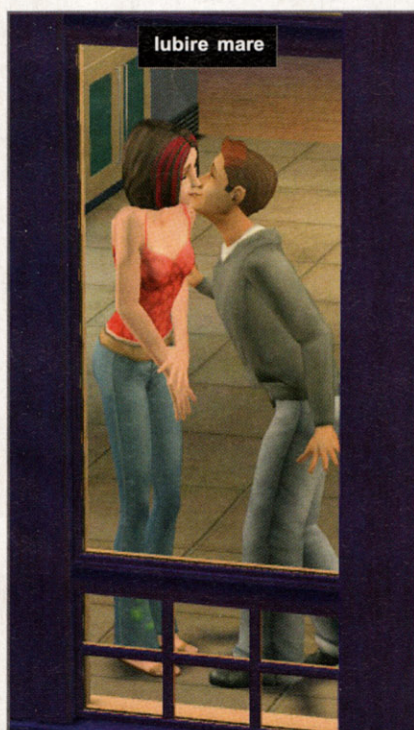
Sims 2

Producător Walnut Creek-based Maxis **Distribuitor** EA **Data lansării** începutul 2004 **On-line** N/A

EA a anunțat că Sims 2, urmarea jocului care stă pe primul loc al vânzărilor de o grămadă de vreme, este în construcție. Cei care se ocupă de acest joc sunt cei de la compania Walnut Creek-based Maxis. Pentru prima dată, veți putea controla simșii pe întreaga perioadă a vieții și nu numai. După ce dragii simși originali vor muri, veți putea controla viața copiilor acestora. Fiecare alegere pe care o veți face în acest nou joc va influența mai mult ca niciodată viața pe care iubiții voștri controlați o duc. Generațiile de simși pe care îi puteți controla și influența vor crea o experiență de joc mai puternică și mai realistă ca niciodată. Toate acestea vor avea loc într-un mediu 3D complet și nemaivăzut. Ghidarea cu bine a simșilor prin momentele-cheie ale vieții lor va căpăta o importanță maximă, deoarece veți primi un Life Score pentru fiecare sims în parte. Deciziile pe care le veți lua vor afecta omuleții pe toată perioada vieții lor. Scurtă sau lungă, depinde doar de voi. Oare veți fi în stare să treceți cu bine prin viață aceste simulacre de oameni? Veți putea să-i faceți să se căsătorească cu cine vreți și nu cu cine vor ei? Întrebările acestea își vor găsi răspunsul doar la începutul anului viitor, deoarece până atunci mai greu. De ce? Doar atunci apare.


Aici e un pic de Mortal Kombat


Tekken la maxim


Iubire mare


... și mai mare

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

FIFA 2004 ȘI RUTEMÖLLER

Cei de la EA au spus că următorul joc al seriei FIFA se va bucura de sfaturile lui Erich Rutemöller. Pentru cine nu știe cine este acesta, iată câteva informații care s-ar putea să mai arunce un pic de lumină asupra sa. Domnul Rutemöller este membru al comitetului tehnic FIFA. El este cel care pregătește antrenorii principalelor echipe internaționale. Iată ce a avut Mitza de comentat în legătură cu activitatea lui Rutemöller: "This is a ball! You play with it!". Toate acestea spuse pe un ton de superioritate, de la profesor-geniu la un mentally challenged lil' boy.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Şforţa revine în forţă

Star Wars a reprezentat o adevărată minune a copilăriei mele. Am fost la cinema pentru a vedea și revedea filmele din seria Star Wars până când reușisem să redau replicile actorilor pe de rost. De atunci am mai crescut, am văzut filmele, inclusiv pe cele recreate cu posibilitățile tehnologiei de astăzi, dar parcă atmosfera nu a mai fost aceeași. E drept, odată cu vârsta vine și o oarecare blazare, dar parcă așteptam să mai găsesc o licărire, acolo, cât de mică, dar o licărire să fie. Ei bine, n-a fost să fie până când nu am pus mâna pe Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, jocul care a reușit să mă încânte prin posibilitățile multiple pe care ți le oferea gameplay-ul: luptele cu săbiile într-un mediu complet 3D, cu oponenți pe măsură, în care te puteai folosi și de skill-urile de forță de care dispuneai, dar și de armele de diferite calibre care nu lipseau în joc. Tocmai de aceea opțiunea mea pentru preview în această lună a fost Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Să încercăm să vedem împreună ce va aduce în plus această continuare a seriei.

Şforţa fie cu tine

În acest joc, accentul s-a mutat de pe Kyle Katarn pe Academia de Jedi și pe studenții acesteia. Acțiunea din joc se petrece imediat după evenimentele din Jedi Outcast. Astfel, jucătorul se va incarna în pielea unui student la Academie, novice în Forță, dar cu aptitudinile necesare pentru a deveni un adevărat maestru. Academia la care





▲ Sabie, nu neon!

◄ Salam Jedi fac din voi!

ne vom înscrie va fi cea de pe Yavin 4 și-l vom avea profesor pe marele Luke Skywalker și pe Kyle Katarn. Informațiile nu sunt încă complete, deci nu putem fi siguri asupra a ceea ce va urma de acum încolo. Se pare însă că povestea va fi una neliniară. Astfel, la un moment dat, jucătorul va avea posibilitatea de a alege de ce parte să lupte: de partea binelui și să rămână alături de Luke Skywalker sau de partea celorlalți care, deși ieșiți din rândurile Academiei, au ales să folosească puterile învățate aici pentru a pune stăpânire pe lumea întreagă. Din acest punct de vedere jocul se pare că va fi mult mai complex decât predecesorul său. Locațiile prin care vom călători vor fi de o diversitate mai mare, în număr mai mare și, în mod normal, vor arăta mai bine decât cele din Jedi Outcast. Se pare că și jocul va fi cam de două ori mai lung decât cel de dinainte. Deci, până acum, numai de bine.

Jedi al meu

Una dintre principalele îmbunătățiri care vor fi aduse în Jedi Academy constă în sistemul de creare a personajului. Jucătorul își va putea personaliza personajul înainte de a începe aventura. Vom putea defini mai multe caracteristici, printre care: specia, genul, hainele pe care le vom purta și atributele fizice pe care le va avea constituția noastră (dimensiuni, față, lungimea părului). Toate acestea vor avea un anume impact asupra modului în care ne vom comporta la Academie. Începând de aici, personajul va putea fi modificat în funcție de abilitățile pe care vom decide să le dezvoltăm. LucasArts nu a specificat încă forțele noi care au fost introduse în joc, dar cu toate acestea am reușit să aflu că vor fi destule forțe noi, precum și modificări ale celor pe care le-am mai văzut până acum. Stăpânirea forțelor va fi, cu siguranță, una dintre principalele preocupări ale jucătorului, deoarece o bună cunoaștere a acestora alături de folosirea sabiei vor face din jucător un adversar invincibil.

Tocmai de aceea s-a pus mai mult accent pe sabie. Și aceasta este personalizabilă, jucătorul putând modifica forma acesteia, culoarea, determinând astfel tipul de sabie care se potrivește cel mai bine caracterului pe care l-a creat. Pe parcursul jocului arma noastră va putea evolua, ajungând la sabia cu tăiș dublu sau la cea cu lamă dublă. Să nu credeți că vom avea la dispoziție numai sabia. Nici vorbă. La fel ca în Jedi Outcast, jucătorul va dispune de o mare varietate de arme, vechi și noi, printre care se numără și blaster, blaster rifle, Wookiee bowcaster, Imperial repeater și un Destructive Electro-Magnetic Pulse gun.

Din toate cele de mai sus, vă dați seama că luptele din Jedi Academy vor fi o adevărată încântare. Ele au fost o plăcere și în Jedi Outcast, mai ales după ce am reușit să pun mâna pe sabie. Acum, având în vedere faptul că vom avea sabia la dispoziție de pe la începuturi și că vor fi zeci de mișcări, forțe, scheme care nu au existat la predecesorul său, nivelul de jucabilitate va fi cu siguranță și mai ridicat.

Puterea Jedi

Din imaginile pe care le am la dispoziție până acum și din informațiile disponibile ar reieși că engine-ul care va echipa jocul va fi apropiat de cel din Jedi Outcast. În Outcast s-a folosit o variantă îmbunătățită a lui Quake 3. Deși producătorii afirmă că engine-ul va fi unul mai performant, o îmbunătățire a unui engine deja îmbunătățit ar putea să tragă un pic în jos calitatea jocului. Oricum, nu putem lua acum decizia finală. Va trebui să așteptăm să punem mâinile pe joc pentru a putea hotărî dacă Raven a făcut o treabă bună sau nu. Până una alta, eu zic să îi credem pe cuvânt pe producători, deoarece nici în Jedi Outcast nu ne-au dezamăgit și probabil nu o vor face nici acum, mai ales că printre promisiunile lor se numără, chiar dacă fără detalii, și moduri noi de multiplayer, precum și posibilitatea de a folosi vehiculele pe care le vom întâlni în joc.

■ **Sebah**

Titlu	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Gen	Action
Producător	Raven Software
Distribuitor	Activision
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2003
ON-LINE	www.lucasarts.com/products/jediacademy



Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth

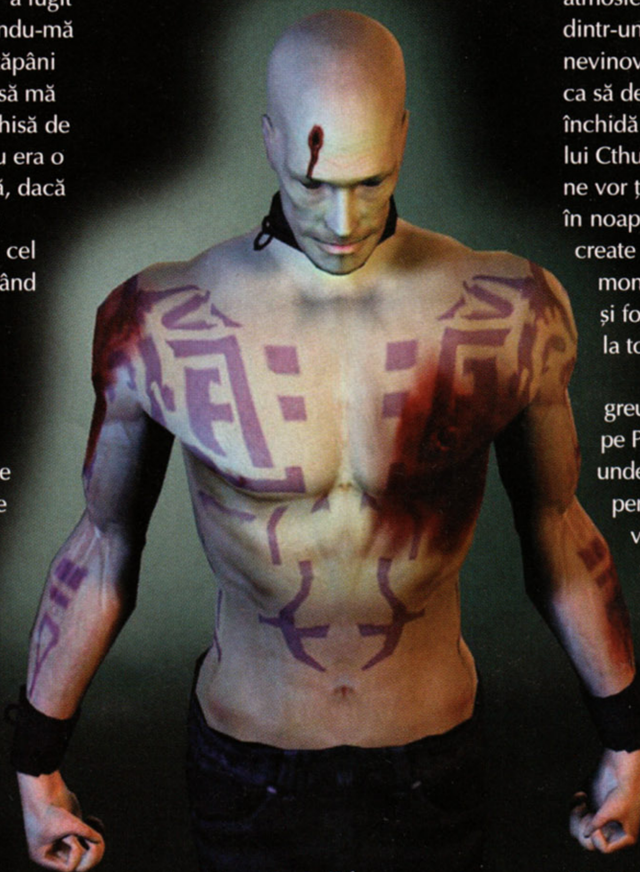
Sau ce înseamnă să dormi cu frica în sân

Martor îmi sunt toți prietenii că sunt un mare fan fantasy, horror și tot ce înseamnă ocult. De când am fost un mic șuțoi, am încercat să mă bag în toate discuțiile ce implicau subiecte negre, greu abordabile și greu digerabile. De foarte multe ori, când atmosfera ne instiga, purtam discuții despre lumi nemaivăzute, despre viața dincolo de moarte și despre existența unor entități care nu ne vor neapărat binele. Atât de fascinat sunt de asemenea subiecte încât am făcut și spiritism. Totul a început ca o joacă, dar a ajuns să fie mult mai mult. După ce am văzut paharul mișcându-se pe tablă și, mai ales, după ce "partenerul" a fugit cât de repede a putut acasă lăsându-mă pe mine singur, nu-mi puteam stăpâni bătăile inimii și nu eram în stare să mă uit nici măcar spre ușa întredeschisă de la mine de la dormitor. Știu că nu era o senzație prea delicioasă și știu că, dacă ar fi apărut atunci ca prin farmec Pamela Anderson, aș fi fugit spre cel mai aglomerat loc cu putință, țipând ca din gură de șarpe.

Lovecraft este unul dintre autorii ale cărui povești mi-au făcut nopțile grele și pline de gânduri negre și de meditație. Atmosfera redată de nuvelele sale este printre cele mai apropiate de stările mele sufletești ce mă cuprind când sunt seara singur acasă. Așa că pot spune că am citit marea majoritate a povestirilor lui. Mă pun pe gânduri și mie îmi place să gândesc.

Innsmouth, loc de pierzanie

Cei de la Headfirst Productions trebuie să aibă un curaj nebunesc să se înhame la un asemenea proiect. Translatarea universului lovecraftian pe PC este un lucru greu de realizat și, dacă vor reuși să facă ce își propun, va ieși un joc ce nu va putea fi jucat noaptea. Gândiți-vă la un Undying de proporții mult mai mari. Cei care l-au citit pe Clive Barker știu că atmosfera cărților sale nu se compară cu Undying, fiind mult mai întunecată. Și cu toate acestea jocul făcut după nuvela lui C. Barker s-a bucurat de un succes enorm. Cei care l-au citit atât pe Clive Barker, cât și pe H. P. Lovecraft știu că acesta din urmă îi dă clasă primului la capitolul sentimente gen "inima-n chiloți" sau "am făcut pe mine de frică". Acum tot ce rămâne de văzut este dacă Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth va fi în stare să ne facă să ne dorim să nu fi existat PC și să ne uităm doar la Powerpuff Girls pentru a vedea numai zaharuri și bombonele.



Acest joc căruia îi fac eu preview are la bază una dintre poveștile cu caracter repetitiv ale lui Lovecraft. Inițial, am dorit să fac și o căsuță adițională în care să spun mai multe despre autor, să vă spun că prima lui povestire a scris-o la 6 ani, că la 18 ani a suferit o depresie nervoasă crâncenă și că era să moară de inaniție pentru că nu mai avea bani nici de țigări. Am renunțat când am băgat de seamă că spațiul nu permite. Dar trebuie să vă spun care este toată chestia cu Cthulhu. Acest personaj, care în nici una dintre nuvelele sale nu apare, este cea mai puternică entitate de profil negativ, care într-un moment al istoriei a dispărut de pe firmament și care acum încearcă să apară din nou în prim-plan. Prezența sa se face simțită doar prin referirile pe care le găsim prin tot felul de texte antice și de demult, care anunță venirea sa și care ne dau de înțeles la ce să ne așteptăm dacă va găsi o poartă spre universul nostru. Ca de altfel în toate nuvelele sale, senzația de neputință și de angoasă spirituală pe care ne-o imprimă Lovecraft este doar atmosferică. Nici un monstru nu va sări dintr-un dulap ca să sfâșie o fecioară nevinovată și nici un erou nu va apărea ca să dea de cap misterului și să îi închidă pentru întotdeauna ușa în nas lui Cthulhu. Nici pe departe. Tot timpul ne vor ține în suspans țipetele ce se aud în noapte, descrierile unor case ce sunt create special pentru un bârlog de monștri doar intuiți și de incantațiile și formulele magice de care ne izbim la tot pasul.

Dar, după cum am spus, este greu să faci aceste lucruri într-un joc pe PC, unde vrem să vedem totul, unde trebuie să apară un monstru pentru a nu ne dezamăgi imaginația vizuală și unde trebuie ca totul să se termine cu bine pentru a ne da satisfacția unui lucru împlinit. Pentru că totuși Lovecraft a fost un om care a avut probleme de ordin psihic, un om care trăia într-o depresie continuă, un om căruia stările de mizerie și de neputință îi erau cele mai cunoscute și mai apropiate. Noi nu suntem la fel. Oricât de negri am fi la suflet și oricât de mult am alege în jocuri personaje de genul unui necromancer, tot vrem ca totul să se termine cu bine sau măcar să fie ideea unei mântuiri spirituale.

Și totuși povestea jocului

Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth are drept protagonist un personaj foarte asemănător lui Lovecraft

din punct de vedere spiritual. El este Jack Walters. Acesta este un bărbat care a dus o viață foarte grea în copilărie, care a suferit mult și care într-un moment al vieții sale a trecut printr-o experiență ce l-a marcat profund pentru tot restul zilelor sale. După ce ajunsese un polițist de excepție, admirat de



comunitatea unui întreg oraș, a fost chemat într-o noapte la un apel de rutină.

Răspunzând primul acestui apel și ajungând la locul cu pricina, s-a lovit de o situație limită în fața căreia a clacat. Iată ce spune unul dintre colegii de breaslă despre situația în care a fost găsit:

"We eventually found him by following the sound of his screams – I'd never heard anything like that before, and I hope I never hear anything like it again. When I first saw him lying there, I couldn't believe what I was seeing. I've never seen a human being so drained of life, yet still breathing... he just kept chanting some strange words over and over again. It took three of us to subdue him enough to carry outside".

La fel ca și la articolul de Postal 2, am forțat un pic nota și am lăsat citatul în original pentru a păstra farmecul limbajului. Citiți bine aceste cuvinte, deoarece aceasta este atmosfera de care ne lovim pas cu pas în povestirile lui Lovecraft. Dacă această atmosferă se va păstra și în joc, îl declar de pe acum jocul anului.

După ce a fost lăsat 6 luni pentru a-și reveni după experiența prin care a trecut, Jack Walters a revenit în cadrul forțelor de poliție, unde însă nu a rezistat prea mult. Părăsind cariera de polițist, a îmbrățișat-o pe cea de detectiv particular, alegând doar cazurile care aveau cât de cât legătură cu experiența sa terifiantă. Până când în anul de grație 1922 a primit un telefon de la părinții unui anume Brian Burnham, dispărut în timp ce se afla la pescuit în Innsmouth. Jack și-a făcut bagajul și a plecat spre satul cu pricina. Motivul pentru care a răspuns acestei solicitări este faptul că foarte multe lucruri ciudate se petreceau în acel sat de foarte multă vreme și aceste lucruri îi dădeau bătăi de cap. Jocul urmărește faptele ce au avut loc în Innsmouth după cum reiese din jurnalul lui Jack Walters, găsit în 1924.

Somn ușor

...vă urez cu anticipație pentru *după ce* vă veți apuca de acest joc. După cum se anunță, veți avea nevoie de mai mult decât de urări de bine pentru a putea adormi repede și a visa frumos. Tot ce vreau este ca jocul să nu fie o dezamăgire. Vă rog, băieți de la Headfirst Productions, faceți în așa fel încât tot ce era atât de fascinant în lectura povestirilor să fie prezent și în joc.

■ **Koniec**



Titlu	Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth
Gen	First-Person Horror Adventure
Producător	Headfirst Productions
Distribuitor	Headfirst Productions
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	RAM 128 MB
Accelerare 3D	32 MB Direct 3D
Multiplayer	N/A
Data apariției	toamna 2003
ON-LINE	callofcthulhu.co.uk





Altarul lui Belzebuth



Nu e sânge, nu e sânge, nu e sânge, nu e...

Half-Life 2



Gordon Freeman, cinci ani după...

Half-Life a fost revelația unei mulțimi de gameri pe care n-aș sta să-i număr nici plătit. Chiar foarte bine plătit. E evident, atunci, de ce mai toată lumea sare ca arsă când aude cuvintele "half" și "life" puse lângă cifra 2. După anii pe care ni i-am petrecut alături de amicul Gordon, pare cel puțin ciudat să ne reîntâlnim cu el în secolul 21.

E greu să-ți imaginezi cât de Half-Life va fi acest nou FPS de la Valve, mai ales că au trecut cinci ani de la apariția "monstrului sacru al I-Café-urilor", sursa permanentă de venit pentru toți patronii acestor stabilimente. Căci fără HL nu ar fi existat CS.

Cei de la Valve au făcut ca peștele în apă și au tăcut mâlc în legătură cu Half-Life 2, în timp ce alți producători nici nu se apucă bine de treabă la un joc, că și încep cu "va fi așa și pe dincolo", de dragul hype-ului. Totuși, există o mare deosebire între alte studiouri și Valve: ăștia au bani, o grămadă, pentru că, datorită CS-ului, Half-Life încă se vinde.

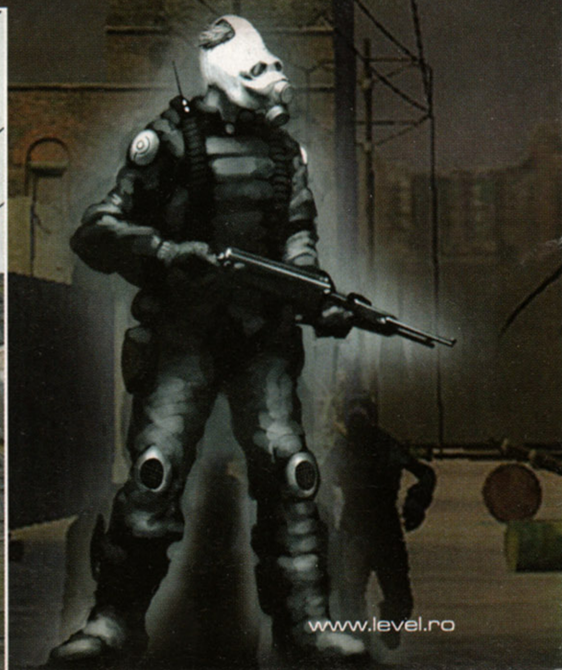
The SOURCE of all creation

Half-Life 2 va fi, așadar, un joc nou. În epoca de azi, un joc "nou" înseamnă, în principiu, un engine "nou". Așa se face că cei de la Valve, chiar în primele zile după ce a fost lansat primul Half-Life, în 1998, s-au pus pe gândit. Aveau câteva nemulțumiri legate de joc și doreau să îl îmbunătățească în următoarea variantă. De atunci au apărut alte și alte FPS-uri, care ne-au îndepărtat de HL. Între timp, s-au pus bazele unui nou engine, denumit SOURCE, care promite să revoluționeze oarecum grafica din jocurile momentului.

SOURCE nu reprezintă o variantă îmbunătățită a vechiului engine de Half-Life, ci a fost construit de la zero. Evident însă că există și o motivație comercială foarte puternică în spatele acestui efort. (Doar nu s-a apucat Valve să facă un engine nou doar ca să fie fanii fericiți... sau poate tocmai ăsta e motivul?) Oricum ai privi problema, tot declarațiile lor rămân în picioare: "Orice [gen de] joc ar putea fi produs, teoretic, pe baza acestei tehnologii". Se pare că toate proiectele viitoare ale celor de la Valve, nenumite încă, vor fi construite cu SOURCE.



City 17 – imagine in-game



Probabil o să vă întrebați care e filozofia cu "engine nou". Motorul grafic pare a fi foarte deștept, mai ales în ceea ce privește MOD-urile și crearea lor. Una dintre problemele existente până acum consta în dificultatea de a crea obiecte realiste. Era nevoie de o grămadă de scripting pentru ca o scenă de joc (sunet, mișcare etc.) să pară reală. Acum nu se mai pune problema. Valve a făcut un pas spre jocul "real". Vă voi povesti mai încolo și despre personajele care, după cum se vede și din poze, trăiesc frică, groază, indiferență și umor. Dar până atunci, mai întâi câte ceva despre...

Ant lions vs. polițiști, în închisoare

Sunet, densitate, greutate

Acestea sunt atributele TEXTURILOR în Half-Life 2. Asta înseamnă că o cutie de lemn va pluti, dar una de fier nu, iar un butoi de tablă frecat de un perete nu numai că va face gălăgia aferentă, ci va mai produce și scântei. Totuși, texturile nu conțin informații referitoare la deformări, care vor trebui script-ate. De aici încolo însă intră în schemă engine-ul fizic al jocului, Havok pe numele său (folosit și în Unreal Tournament 2003), pe care Valve îl va "vinde" tuturor celor care vor cumpăra SOURCE pentru producția altor jocuri.

Un exemplu tipic de fizică realistă apare în cazul în care te urci pe un butoi răsturnat și încerci să mergi pe el. În clipa în care vei "da" cu spatele, butoiul va avea tendința să se miște în față și viceversa. Fizică oarecum realistă am văzut și în Devastation (tot pe baza lui Havok) și, totuși, nu a însemnat că jocul este o capodoperă.

Să vedem cu ce se mai laudă Valve... Păi, cu vocile personajelor și lip-sync-ul. Adică datul din buzițe, care s-a perfecționat atât de mult, încât îi vom vedea pe toți cum se exprimă extrem de realist. (Pe de altă parte, ce caută atunci atâția mascați și extratereștri în joc?) În vechiul Half-Life, gura personajului se mișca în doar câteva forme, în funcție de wav-ul pe care îl "interpreta". Acum, pe baza unui engine special creat de un anume Dr. Eckman, personajele se vor produce vocal pe baza analizei fișierului de sunet și a identificării fonemelor ("literele" vorbirii). În plus (și acum am ajuns la faza cu frică, groază, indiferență etc.), personajele din Half-Life 2 vor putea afișa peste 40 de expresii faciale, ceea ce permite o interpretare "artistică" a rolurilor din joc și nu-l va mai face pe jucător să se simtă în fața unor păpuși lipsite de vlagă. Pe de altă parte, toată treaba asta cu expresiile faciale, zic cei de la Valve, nu este o chestiune "în plus", ci te va influența în joc. Exemplul dat de producători este o situație în care Alyx (despre care vă voi povesti imediat) vine la Gordon al nostru și îl roagă să o urmeze. După ce coboară două etaje, Alyx se întoarce să-i mulțumească, dar când te uiți la ea, vezi că se transfigurează și trece de la o stare normală la una de groază, pentru că în spatele tău e un soldat care numai binele nu vi-l vrea.

Eh, soldații... Cine nu și-i aduce aminte din primul Half-Life? Erau băieții ăia neciopliți care sunt considerați și acum ca fiind unii din cei mai deștepți duri din toate jocurile. Pentru a păstra nota de soldățeală, Valve ni-i prezintă, cu ocazia lui Half-Life 2, pe Combine Soldiers, care, recunosc, au un design absolut demențial, cu măștile de gaz pe fețișoarele expresive (și pe care nu cred că o să le vedem vreodată în joc, așa, ca să ne "freak out") și câte un mic M4A1 sau pump-action shotgun, ascunse sub maiou. Evident că la început nu o să ne fie foarte clar dacă sunt "ăia buni", mai ales că o să ne trezim cu câteva surprize cât casa, cum ar fi extratereștrii aliați cu oamenii.

Fără Black Mesa

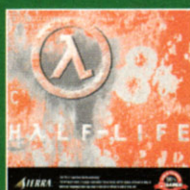
Cine își mai aduce aminte de grozăviile din enormul complex științific unde se petrecea HL (mă rog, cine NU își mai aduce aminte) va fi uimit la culme și probabil va cerceta leșinul și orizontala când va afla că în Half-Life 2 o parte dintre extratereștri au devenit prieteno-aliați cu oamenii, în timp ce invazia extraterestră a luat o amploare sinistră. Nu ni se dau prea multe detalii despre nenorocirile care s-au petrecut în "cei câțiva ani de la acțiunea din primul Half-Life", dar un lucru e sigur: Gordon Freeman s-a întors mai nervos ca niciodată, cu levieru'-n mână și decis să pună capăt problemelor citadine din


Eli Vance, fiică-sa Alyx și niște țevi estetice



Totuși, mai trebuie lucrat la expresivitate

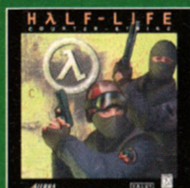
Half-Life History



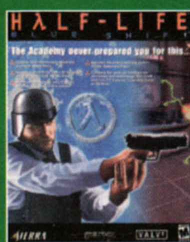
Half-Life 1998



Half-Life: Opposing Force 1999



Half-Life: Counter-Strike 9 noiembrie 2000



Half-Life: Blue Shift 2001

City 17, oraș pe care producătorii l-au creat pornind de la capitalele lor preferate din Europa: Praga, Budapesta și Amsterdam (București, cineva?). Așadar, după cum se observă și din imagini, ne vom plimba prin medii citadine excelent realizate (e aproape o senzație de fotografie în unele screenshot-uri, cum ar fi cea din colțul dreapta-sus).

Nu vă îngrijorați însă: n-o să ne plimbăm pe străzi lăturalnice tot jocul, pentru că ni se rezervă și alte teme pentru niveluri, adică un port, o închisoare, un ocean uscat (aici sunt chiar curios) și un enorm spărgător de gheață (de ocean, nu de congelator). Interesantă este povestea creării nivelului de pe nava asta, pentru că producătorii, bătându-se cu putere în piept că "Realism sau moartea!", au vrut să facă nava aia să arate chiar a navă, așa că s-au interesat și cică niște fani Half-Life, posesori ai unui petrolier (pe lângă două combinate chimice și o exploatare minieră) și-au oferit nava pentru inspecție. Bine, n-o fi fost petrolier, dar oricum, nu vi se pare înduioșător ce poate să facă un fan pentru sequel-ul jocului său preferat? (Propun cu ocazia asta să vorbim cu Valve și să le punem la dispoziție câteva garsoniere la nefa-milisti cu vedere premium spre zonele industriale, dacă se poate și cu o groapă autohtonă de gunoi, pentru a studia mai bine lumea post-apocaliptică).

Scenele de luptă vor semăna oarecum cu cele cu care ne-am obișnuit în HL, mai ales prin agresivitatea monștrilor, dar se vor deosebi în primul rând printr-o varietate mai mare de carne de



tun. Prietenii vechi au rămas la posturi: Head Crabs peste tot, însă mai poligonizați, zombie (ex-oameni cu Head Crab pe post de pălărie), gurile acelea cu limbi enorme care atârnau din tavan etc. Au fost introduși monștri noi, precum ant lions (în stil Starship Troopers) și Striders, o enormitate de 40 de metri înălțime care umblă printre clădiri ca în War of the Worlds. Toți vor avea abilități și caracteristici diferite și chiar rudimente... avansate de inteligență



Și-a pierdut capul și s-a rătăcit în sala motoarelor



Combine soldiers: urâți și duri

aritificială. De exemplu, în cazul în care un zombie stă să fie strivit sub o dărâmătură, Head Crab-ul responsabil cu partea cerebrală a aberației sare sprinten de pe capul victimei și se ferește. În alt caz, în oceanul acela uscat, vei întâlni un meci între polițiști și ant lions. Respectivii sunt atât de ocupați în a se măcelări unii pe alții, încât nu te bagă în seamă. După aceea, apare în scenă un ant lion guard (mai mare și mai al dracu' decât ăia "normali") și se repede la tine. Dacă te ascunzi, insecta încearcă să ajungă cumva la tine: dă târcoale, încearcă toate unghiurile. În scena prezentată de producători, monstrul renunță la insistențe și se repede la polițiști, care se refugiază într-un vehicul și dau un apel disperat către o patrulă navală. Ant lion guard-ul împinge vehiculul într-o râpă, dar între timp sosește patrula și nenorocește monstrul, cu tunurile, de pe mare.

Seamănă a film, dar, spun producătorii, o mare parte din toată tevatura este în timp real, cu un minimum de scripting. AI-ul, deci, ne va da de furcă.

Din fericire, între atâția nenorociți de dușmani găsim și unii prieteni. Printre ei, cea mai importantă este Alyx, fiica lui Eli Vance, unul dintre oamenii de știință afro-americani din primul Half-Life. Însă eminența cenușie, "ăl de le știe pe toate, da' nu zice" este "the one and only" G-Man, care a căpătat un aspect chiar mai obosit decât în HL. (De fapt, toate personajele din joc vor avea fețe individuale. Ni se promite că nu vor exista două personaje identice.)

Colecția toamnă-iarnă

Cam până atunci trebuie să așteptăm apariția lui Half-Life 2 (30 septembrie este data "optimistă", însă e mai credibil să vorbesc de Crăciunul 2003).

N-am vorbit nimic despre unul dintre cele mai importante aspecte ale unui FPS – armele – pentru că nu se cunosc detalii. Din poze este clar că vom avea pistol și levier, iar scena cu butoiul frecat de pereți a fost realizată cu un "manipulator gun", cu care se pare că vei putea să arunci cu butoaie & cutii & alte obiecte în inamici.

Jocul va detecta specificațiile de sistem ale jucătorului și engine-ul își va modifica automat calitatea pentru a permite o rulare cât mai comodă. Producătorii vorbesc despre un PIII 700 MHz cu 128 MB RAM și placă video cu suport DirectX 6 (!) ca specificații absolut minime, însă va fi nevoie de ultimul răcnet pentru a juca Half-Life 2 cu totul la maxim.

Pe CD-ul jocului se va găsi și editorul Hammer, cu care ne-am obișnuit atât de bine și care va permite doritorilor să creeze hărți după bunul plac (SDK-ul va deveni și el disponibil cam în aceeași perioadă ca și Half-Life 2).

Se prea poate ca faimosul Lambda (la pătrat) să se reinstaleze în colecția gamerilor din toată lumea, însă acum, când FPS-urile apar ca din mitralieră, șansele lui Half-Life 2 de a lăsa o impresie tot atât de puternică (cum s-a întâmplat în 1998) sunt mai mici. Rămâne însă de văzut care va fi viitorul. Pentru moment, este sigur că Half-Life 2 în toată splendoarea lui va înghiți cu nerușinare plăci video/procesoare/memorie. *Trebuie* să ne facem upgrade-uri. În ultimii cinci ani, Gordon Freeman n-a renunțat la levier, dar a devenit un tip foarte pretențios.

■ **Mike**

Titlu	Half-Life 2
Gen	FPS
Producător	Valve
Distribuitor	Sierra/Vivendi
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	RAM 128 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
Multiplayer	Da
Data apariției	30 septembrie 2003
ON-LINE	www.half-life2.com




Decembrie 1989 revine în toamna lui 2003?









Lock-On Air Combat Simulation

Crezi că e Flanker 3.0? Ei spun că nu!

A trecut ceva vreme de când polemizam cu unii cititori în legătură cu Flanker 2.0 și calitatea sa (indiscutabilă, în ceea ce mă privește). Adevărul este că, de câte ori prind un moment liber + un joystick de calitate, reinstalez Flanker 2.0 (sau 2.5, pentru că a apărut și un "expansion" între timp) și îmi fac moftul de a mai decola de câteva ori de pe Kuznetsov. Flanker 2.0 este pentru avioanele de vânătoare ale Rusiei contemporane ceea ce este IL-2 Sturmovik pentru avioanele Rusiei celui de-al Doilea Război Mondial. Ciudat, ambele simulatoare sunt produse de echipe rusești. Totuși, trec peste faza asta melancolică și mă reped cu Mach 2,4 spre jocul ce urmează să apară. Ubi Soft a luat frâiele în mâini (culmea, tot Ubi distribuie și IL-2) și se pregătește să lanseze în această vară un joc pe care sunt absolut convins că toți "simmerii" înrăiți îl așteaptă cu sufletul împachetat, legat în corzi și închis în carlingă. Lock-On: Air Combat Simulation promite a fi revelația supersonică a acestui an și spun asta după o grămadă de documentație, filme, poze, wallpaper-uri... (o parte din ele se găsesc și pe CD-ul din această lună). Dacă încă nu ați jucat Flanker 2.0 (sau măcar primul Su-27 Flanker, veteranul flight-sim-urilor supersonice), încă nu ați văzut pozele și filmele și nici măcar nu vă interesează subiectul, dați pagina. Dacă însă simțiți că TREBUIE să jucați Lock-On, citiți mai departe.


Su-33 pleacă la plimbare

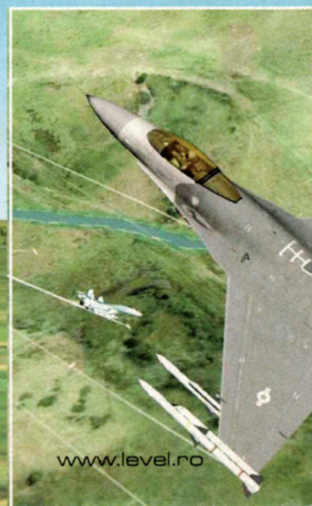
Cifre, litere...

Eagle Dynamics este o firmă rusească alcătuită din doctori și doctoranzi în fizică, aeronautică, computere, "cazată" în suburbiile Moscovei. Ei sunt cei care, alături de SSI, au lansat Flanker 2.0 (după primul succes – Su-27 Flanker). Acești meseriași s-au apucat acum mai bine de un an să lucreze la Lock-On: Air Combat Simulation (cunoscut și ca Lock-On: Modern Air Combat). După nesfârșite amânări, jocul a ajuns în stadiul final de producție și promite/arată/sună incredibil.

Cel dintâi lucru care interesează pe toată lumea (mai nou) când vine vorba de simulatoare de zbor este "Da' cu câte avioane o să mă dau în joc? Cu toate care *se există* pe lume la ora actuală?" Producătorii au declarat că "Am vrea noi...", dar ar mai fi nevoie de vreo cinci ani de muncă și de câteva milioane de dolari în plus. Până una alta, Lock-On: ACS pune la dispoziția jucătorului 8 avioane de zburat cu ele: două americane (A-10A Warthog și F-15C Eagle), cinci rusești (Su-27 Flanker B, MiG-29 Fulcrum A, MiG-29 Fulcrum C, Su-25 Frogfoot și Su-33 Flanker D) și unul, să zicem, german (MiG-29). Dintre acestea, Su-27, Su-33 și Mig-29 "știu" să execute "cobra".

Unde? "Peste tot prin lume" – cer simmerii. "Prin Crimeea și în vestul Caucazului" – spun producătorii. Dacă aveți senzația că nu veți avea loc de întors avionul, vă asigur că în Lock-On problema asta nu există (aviz agorafobilor). Câteva cifre spun totul: 180.000 de clădiri, 50 de milioane de copaci (se vede că e joc făcut de ruși, probabil au stat să numere...), 21 de orașe, 1700 de orășele și sătulețe, 500 de podulețe, 18 aeroportulețe și 8 băzuțe navale. Multe, da' bune. Se spune că artiștii grafici de la Eagle Dynamics n-au avut o viață prea ușoară, pentru că nu a mers povestea cu "iei obiectele din Flanker 2.0 și pui texturi cu o rezoluție dublă pe ele", ci au trebuit să le refacă pe toate... spre bucuria noastră.


Tu-22M3 spre ceruri caucaziene





Hmmm... PUSH TO JETT?


A-10A Warthog, blindatele știu de ce.

Luftwaffe: 1. fără Göring; 2. cu Mig-29

Lăsând la o parte nivelul enorm de detaliu (în stil Maddox Games – cei de la Eagle Dynamics nu vor să implementeze ca avioane "zburabile" decât pe cele pe care le pot reproduce fidel), Lock-On vine cu...

Grafica cea mai sclipitoare

... din câte am văzut până acum în vreun simulator de gen, fără însă a avea pretenții hardware exorbitante (minimum PIII 800 MHz/Athlon 600 MHz, 256 MB RAM, placă video cu 32 MB etc.) Însă, avertizează producătorii, pentru a juca Lock-On cu "all the bells and whistles", e nevoie de sisteme de ultimă oră.

Un alt aspect de care producătorii se țin cu dinții este "jucătorul plin de coechipieri". Se consideră că pilotul de avion de vânătoare contemporan nu mișcă nimic fără AWACS, turnuri de control, "approach controller" și, evident, wingmen. De aceea în Lock-On există nu mai puțin de 2000 de replici înregistrate în engleză, rusă, germană și franceză, pentru a da în boxe cât mai multă gălăgie realistă.

Și minunile se țin lanț: cine a jucat Flanker 2.0, original, bineînțeles, a simțit că respectiva cutie avea dimensiunile ȘI greutatea unei cărămizi, asta datorită unei broșuri de 260 de pagini care cuprindea cam tot ce te poate interesa dacă ești fanatic al flight-sim-urilor supersonice. Lock-On: ACS va veni cu un manual tipărit de "doar" 100 de pagini, dar pe CD se va afla și un manual în format PDF "mult mai cuprinzător", ceea ce mă face să mă aștept la o documentație foarte serioasă.

Pentru a sublinia și mai puternic nota tehnicistă a acestui posibil super simulator de zbor, producătorii ne asigură că modelele motoarelor au la bază calcule reale în ceea ce privește consumul de combustibil și forța dezvoltată relativ la viteză și altitudine, ceea ce va garanta accelerație, rată de ascensiune, altitudine maximă, autonomie, timpi de zbor și viteze minimă și maximă realiste și specifice fiecărui aparat. Lock-On utilizează calcule neliniare, dinamice pentru a reproduce fidel zborul la diferite unghiuri de atac. De asemenea, avionul va intra în vrie în parametri reali (și va putea fi redresat tot în parametri reali). Totuși, scopul declarat al celor de la Eagle Dynamics/Ubi Soft este nu numai un gameplay ultrarealist, ci și unul cât de cât distractiv (delimitarea între "simulator excelent" și "mașină de tocat nervi"). De aceea, parametrii de dinamică a zborului vor putea fi reglați în așa fel încât să permită și celor mai puțin versați în ale supersonicelor să se "dea" cu un Mig sau un A-10A. Dat fiind că jocul va avea o campanie dinamică și un generator de misiuni ușor de folosit (cel din Flanker 2.0 a fost abandonat, fiindcă programatorul responsabil cu editorul a plecat din firmă), șansele noului simulator de la Ubi de a scrie istorie cresc și mai mult.

Cam atât despre Lock-On... pentru moment. Ca un ultim detaliu înainte de decolare: data de lansare este 4 iulie 2003. Și când te gândești că e făcut de ruși...

■ Mike

Simulatoare supersonice rusești



Su-27 Flanker *1995*

Flanker 2.0 *1999*

Titlu	Lock-On: Air Combat Simulation
Gen	Simulator de zbor
Producător	Eagle Dynamics
Distribuitor	Ubi Soft Ent.
Procesor	PIII 800 / Athlon 600 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
Multiplayer	Da
Data apariției	4 iulie 2003
ON-LINE	www.lo-mac.com


Mai sus, mai SUS, mai SU-27!!!


Fox 1/trot/hound



Silent Hill 3

"Somnul rațiunii naște monștri"

N-a trecut prea mult timp de când am simțit pe pielea noastră cât de mare este distanța dintre ceea ce vedem în viața de zi cu zi și ceea ce se ascunde în adâncul nostru, lumea pe care numai uneori o întrezărim, lumea din inconștientul nostru. Silent Hill 2 a reușit să ne cucerească prin imaginea de ansamblu pe care o crea, prin povestea complexă, prin atmosfera sumbră care te pătrundea etc. Având în vedere impactul pe care l-a avut seria până acum, anunțul pe care Konami l-a făcut referitor la continuarea ei cu Silent Hill 3 nu a putut decât să mă bucure. În clipa în care au anunțat că va fi lansată și varianta pentru PC (la începuturi seria s-a adresat numai posesorilor de console), m-am hotărât să nu fiu singurul care țopăie de fericire și să vă ofer și vouă bucuria de a afla câteva amănunte interesante despre ceea ce va avea de oferit Silent Hill 3.

Heather

Silent Hill 3 se dorește a fi cel mai tare, cel mai mare, cel mai frumos, cel mai și cel mai joc dintre toate. Dacă până acum jocurile Silent Hill aveau în prim-plan un personaj masculin, situația s-a schimbat. În centrul jocului va fi un personaj feminin, o drăguță domnișoară rebelă, cu o tunsoare exotică și, nu trebuie să vă mirați, un pic mai mult sărită de pe fix, deoarece altfel nu i se întâmpla ceea ce i se va întâmpla în joc. Heather, acesta este numele ei, trăiește o zi normală din viața ei, ca toate celelalte care au fost până acum și care, după cum se gândește ea, vor fi de acum încolo. Ceva însă se întâmplă în clipa în care domnișoara noastră se plimbă printr-un magazin după ceva acadele, o pită, niște furouri și puțină otravă pentru șoarecii care dansau pe masă. În timp ce se pregătea de plecare, magazinul și puternica lumină din acesta încep încet-încet să se modifice, devenind un loc întunecat, murdar, plin de tot felul de zgomote și urlete ciudate, cu un ecou sinistru ce răzbate din fiecare colțișor al sălilor goale. Ființe grotești, reci, lipicioase (precum Mitza) se ivesc din când în când prin fulgerările de lumină.

Închisă în această lume oribilă, născută parcă din cele mai crunte coșmaruri pe care le-am avut vreodată (oare de ce?), Heather trebuie să lupte pentru viața ei, să înfrunte creaturile malefice care o înconjoară din toate părțile, să apuce în mână tot ce găsește și poate fi folosit pentru spargerea capetelor dușmanilor (celor care au). Încet-încet, pe parcursul jocului vom găsi tot felul de indicii legate de ceea ce se întâmplă, iar Heather va încerca să-și explice cum de a ajuns în această lume, ce legătură are ea cu iadul prin care se plimbă și care este soluția pentru a ieși din el. Explicațiile nu vor fi simple și nici dintre cele mai banale (Konami nu ne-a obișnuit cu astfel de soluții), iar interpretările vor fi cu siguranță numeroase. De altfel, producătorul Akira Yamaoka a afirmat că echipa va transpune în joc cele mai negre idei și gânduri pe care le au pentru a realiza unul dintre cele mai bune jocuri horror din industrie.

Rechizitele

Jocul, după cum vă dați seama, va fi tot unul de atmosferă. Aceasta va fi


Cine a mâncat sau a fost mâncat?

creată și prin intermediul mediului pe care vi l-am descris mai sus, dar și prin muzica excelentă care ne va mângâia urechile. Nu mai vorbesc despre sunetele ființelor grotești pe care le vom întâlni. Nu va lipsi nici radioul acela care scoate tot felul de purici și pocnitori în apropierea inamicilor și care aduce o contribuție imensă la crearea atmosferei. Monștrii nu vor mai fi aceiași cu cei din Silent Hill 2, dar o oarecare legătură cu aceștia va exista. Împotriva lor vom putea folosi răngi, pistoale, țevi, arme automate de calibru mic etc.

Producătorii au declarat că vor avea grijă ca varianta pentru PC să se ridice la nivelul posibilităților pe care hardware-ul din ziua de azi le oferă, adică o grafică și o rezoluție superioare celor pe care consolele le permit. În plus, spre deosebire de sistemul de salvări pe care-l oferă consolele, jucătorii de PC vor putea salva oricând pe parcursul jocului.

Judecând după realizările lor anterioare, Silent Hill 3 va fi un joc foarte bine făcut. O singură dorință aș avea eu în legătură cu câteva elemente de care nu au menționat încă nimic: camera să fie un pic mai maleabilă și luptele să nu fie atât de repetitive ca-n Silent Hill 2.

■ **Sebah**


Ați visat așa o urâtanie?


Lanterna va fi indispensabilă

Titlu	Silent Hill 3
Gen	Action/Horror
Producător	Konami
Distribuitor	Konami
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	octombrie 2003
ON-LINE	www.sh2003.com



review

Tropico 2: Pirate Cove



Angajăm pirat în Caraibe!

Anunț: Societatea pentru Așezarea Fiecăruia Acolo unde îi e Locul anunță deschiderea unei noi piețe de "muncă", datorită descoperirii Americii și în special a Arhipelagului Caraibelor. Cu toții așteptăm de foarte multă vreme acest lucru, deoarece, după scufundarea Atlantidei, nevoia prezenței unui nou continent a devenit aproape insuportabilă. Iată că datorită acestui Cristofor care a călcat în grămezi întregi de noroace (adică, să fim serioși, el a descoperit o insulă-n Atlantic și a crezut că-s Indiile, însă bafta chiorului a făcut ca în spatele ei să fie nu unul, ci două continente, nici unul Indie) o nouă eră se deschide. Cerințele se vor desprinde de mai jos.

Era un om bun...

Așa vor spune toate rudele după ce veți juca acest joc vreo câteva zile. Dacă sufletul vostru va fi unul evlavios și plin de gânduri bune, cu Tropico 2 acest calvar va lua sfârșit, locul în rândul oamenilor fiindu-vă asigurat. Lucrurile vor începe ușor, nu veți simți aproape nimic. Există un tutorial în ale răului care însă nu vă va arăta ceea ce se ascunde de fapt în spatele aparenței angelic-papagalice din meniu. Când veți considera că sunteți pregătit, ea, Campania, vă va aștepta cu brațele deschise. Primul pas pe calea desăvârșirii spiritului anarhic criminal, bețiv și nesăbuit va fi făcut după ce veți afla de fapt cine sunteți. Într-o societate în care un loc de muncă era foarte greu de procurat, voi îndeplineați funcția unui amărât de jucător de cărți, relativ cinstit. Din nefericire, totul este relativ, lucru care nu pică întotdeauna bine. Astfel, funcția voastră se schimbă și sunteți transformați într-o prelungire de târnăcop. Noroc că o fiică a poporului francez, Charlotte de Berry, vă propune o slujbă mai tentantă. Cu chiu, cu vai ajungeți pe o mică insulă de corsari care necesită un pic de organizare. Deși până la urmă veți muri de funie, nimic nu vă mai poate opri, decât poate un pic de oxid între cap și umeri.

S-a dat pădure

Charlotte va pleca pe mare, așa că vă veți trezi brusc șef de pirați. Problema este că veți avea nevoie de forță de muncă pentru exploatarea lemnului. Scopul este să îmbătați criță insula, adică să construiți o bodegă. Acum, să fim serioși, nu poți pune un pirat să lucreze, că doar de-aia a ajuns pirat... ca să nu muncească. Veți avea nevoie de niște captivi amărâți. Fiind vremuri grele, navele se scufundă de multe ori exact unde trebuie. Cei "salvați" vor fi "fericiți" să presteze munca de jos. Și uite așa berea curge valuri pe gâtul piratului. Cu timpul, lucrurile se complică și în fața voastră se vor deschide o grămadă de posibilități care o vor implica în continuare și pe fiica poporului, Charlotte. Vă veți schimba locuințele,



Totuși, este absolut Normal

Edict pentru recrutarea forței de muncă


Pumnul puterii, sediul central

insule din ce în ce mai mari vor deveni proprietate personală. Industria va căpăta avânt, totul cu scopul de a ține pirații cât mai beți și mai satisfăcuți în toate... nevoile lor. La rândul lor, captivii vor munci pe rupte, cu condiția să fie aproape morți de frică și cât mai bisericoși. Pentru toate acestea, pe lângă cereale, banane, lemn și fier, mai trebuie și ceva bani. Aceștia vor veni din adevărata piraterie. Charlotte, și nu numai, va cutreiera vitejește mările pentru a face rost de meseriași în diferite domenii, de la bucătari până la popi și constructori de nave, pentru a captura și distruge alte vapoare, pentru a da foc satelor și a otrăvi fântânile.

Regele mărilor

Pentru ca lucrurile să meargă bine, poporul trebuie să vă respecte. Pe de o parte, va fi atmosfera plăcută de frică ce îi va inspira pe captivi; pe de altă parte, vor fi anarhia care îi va inspira pe pirați și, nu în ultimul rând, modul în care fraieriți puterile mondiale ale momentului. Toate se pot ține la un nivel "decent" fie pe căi materiale, fie prin edicte care vor aduce aminte tuturor cine e șeful. Puterile navale ale momentului vor putea fi și ele coordonate în interes propriu, tot prin edicte diplomatice bine alese. Singura problemă este că nu veți putea niciodată controla ceea ce fac căpitanii voștri. Corăbiile vor pleca, vor face tot ce au chef, însă nu veți ști niciodată la ce să vă așteptați. De aceea, la un moment dat plictiseala vă va cuprinde și veți începe să asasinați pe unul sau pe altul, sau nu veți mai avea inima să mai faceți nimic pentru bunăstarea piratului și a prizonierului de rând. Atunci, fie funia își va căpăta locul cuvenit, fie capul va ajunge să fie despărțit de trupul mamă în urma puciurilor revoluționare.

Un sunet, o privire...

Unul dintre lucrurile cele mai benefice pentru confortul mental insular va fi determinat de fondul sonor extrem de plăcut, cu muzica tipic caraibiană – New Age pentru vremea respectivă. Vă veți aduce aminte cu plăcere de vremurile din Tropico, când erați dictator. Deși populația de pe insulă va fi relativ incultă și relativ beată, comentariile lor de multe ori pot fi plăcute și chiar informative. Adică... știți când spune omul adevărul... Păcat că la o privire pe fereastră nu veți vedea lucrurile așa cum vi le închipuiți. Luneta vă va da zoom destul, însă formele ar putea părea bidimensionale, detaliate chiar, însă uneori pixelate, ca în cazul corăbiilor. Evident, de vină poate fi luneta. Oricum, până la urmă veți deveni rău și veți vrea mai mult. Să sperăm că veți avea la ce trece...

■ **Locke**

E pustie, că toți sunt la băute

Charlotte de Berry



Una dintre cele mai aspre femei care au colindat mările, Charlotte de Berry, a deprins tainele navigației alături de soțul ei, marinar de meserie. Inițial, a încercat să-și ascundă identitatea, deghizându-se în bărbat. Din nefericire, în una dintre călătorii, căpitanul s-a cam prins de figură și a încercat să o violeze. Oarecum supărată, l-a înjunghiat pe respectivul, după care a preluat conducerea corabiei și a intrat în domeniul prolific al pirateriei. De fapt, în acest moment au început și problemele ei legate de consumul de alcool. Este renumită datorită faptului că a reușit să captureze unul dintre cele mai mari transporturi de aur care se făceau din Africa spre Europa.

Titlu	Tropico 2: Pirate Cove
Gen	Joc Pirat
Producător	Pop Top Software
Distribuitor	Take 2 Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Da
ON-LINE	www.tropico2.com

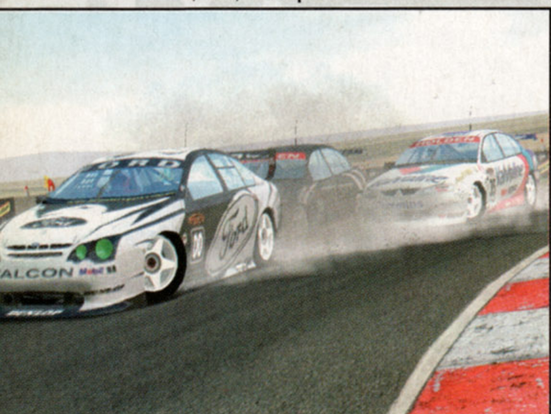
DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7.6

Toca Race Driver


Dă-te, mă, la o parte!


Mai ușor, dușmanilor!


You, man!

Când totul se reduce la sintagma om-mașină

Cursele de mașini au fost întotdeauna o atracție pentru cei care au visat să aibă sute de cai putere la dispoziție, să fie la bordul unui bolid care este în stare să ajungă la 100 km/h în câteva secunde, să simtă adrenalina unei întreceri în care om și mașină trebuie să fie unul pentru a duce la sfârșit, întregi amândoi, cursa la care s-au înhămat. Simulatoarele pe PC ale curselor de mașini au încercat întotdeauna să recreeze această atmosferă, să introducă jucătorul în mijlocul cursei și să-l facă să simtă că este parte integrantă a evenimentului. Codemasters au încercat să ducă lucrurile și mai departe și astfel a luat ființă Toca Race Driver.

Mașina

În cazul nostru, sintagma de mai sus se aplică pentru gamer-calculator și, la fel ca în cazul curselor, fiecare dintre cei doi termeni trebuie să întrunească aptitudinile necesare pentru a lua parte la curse serioase, de genul celor din Toca Race Driver. În primul rând, calculatorul necesar trebuie să fie unul din clasa de sus. La nebuniile pe care le aduce jocul, un sistem din clasa de mijloc nu va face față. Nici nu este de mirare dacă ne gândim că jocul are o grafică superbă, detaliată până la cele mai mici amănunte, la care se vede că s-a depus un efort considerabil. Nu vorbesc aici numai de mașini, care au mii de mii de poligoane, forme copiate parcă după cele reale, ci mă refer și la decoruri și traseele pe care vom putea circula. Damage-ul grafic este, de asemenea, superior celor pe care le-am văzut până acum, chiar și celui din RalliSport Challenge. Mașina se îndoaie din toate cele, aripi zboară în stânga și-n dreapta, eleroanele rămân pe traseu pentru a fi aruncate în aer de cel care vine cu viteză din spate, geamurile se fac mii de țăndări etc.

La grafică se mai adaugă sunetul. De o fidelitate incredibilă, acesta folosește ultima tehnologie disponibilă (surround până la 5.1, EAX ș.a.) pentru a reda sunetul motoarelor turate, al cauciucurilor care se freacă pe asfalt, al aerului care este despicat de bolidul nostru ce merge cu sute de km/h. De altfel, producătorii au înregistrat sunetul făcut de fiecare mașină în parte într-un tunel special. Veți observa cu ușurință diferențele dintre sunetele făcute de diferitele motoare pe care veți avea onoarea să le conduceți: unele mai




Cu un sistem Matrox Surround Gaming puteți încerca jocul pe 3 monitoare.

înfundate, altele într-o puternică explozie de mare efect.

De asemenea, corelația dintre imagine și sunet este excelent realizată. În clipa în care reduceți viteza înaintea unei curbe, prin frână de motor, veți putea observa explozia care iese pe țeava de eșapament și veți auzi în același timp bubuitura motorului supraturat instantaneu.

Omul – Ryan Mckane

Diferența dintre simulatorul de față și celelalte pe care le-am jucat nu este dată numai de calitatea tehnică a produsului, ci și de modul în care se face implicarea jucătorului. Este primul simulator care are, efectiv, storyline. Adică jocul începe printr-un filmuleț în care vedem un tragic accident din timpul unei curse. Spectatori erau doi copii mici, fiii marelui Mckane, care dispare în urma respectivului accident. Cum sângele apă nu se face, cei doi copii vor ajunge peste ani, adică în vremurile noastre, piloți. Jucătorul va intra în pielea celui mai mic dintre ei, Ryan Mckane. Acesta primește oferta de a participa la un raliu, ceva micuț pentru început. De aici își va clădi tânărul nostru o adevărată carieră în acest sport, dar, bineînțeles, numai cu ajutorul jucătorului. Să nu credeți că aici se oprește toată povestea. Întregul joc este presărat cu filmulețe în care este prezentat eroul nostru înaintea curselor, în discuțiile cu impresarul său (rechinii apar imediat și aici), cu membrii departamentului tehnic, cu frumoasele care se plimbă pe la standuri sau în interviurile date jurnaliștilor. Ryan al nostru are și caracter, este un pic cam îngâmfat și parcă prea conștient de talentul său de pilot. Într-un cuvânt, nu se poate să nu fie pe gustul gamerului care are și el de demonstrat că poate face față unei astfel de întreceri. Prin intermediul e-mail-ului (trăim în mileniul 3) vom primi oferte de a pilota diverse mașini ale echipelor înscrise în diferite raliuri.

Cursele

Cursele au câte 20 de concurenți, care de care mai fioroși și mai puși pe fapte mari. Mașinile pe care le pilotăm sunt în număr de 42 și au licență completă, astfel că ne vom putea urca la bordul unui Mercedes CLK, Alfa Romeo GTV sau Viper GTS. Circuitele sunt o încântare și ele. Astfel, avem 38 de circuite internaționale, tot cu licență, recreate întocmai pentru a le respecta pe cele reale. Ei, numai când vă gândiți că veți concura pe Hockenheim sau Silverstone parcă vă apucă tremuratul, nu?

AI-ul concurenților este unul dintre cele mai bune pe care le-am văzut până acum. Sunt incisivi, fără însă a risca prea mult. De fapt, parcă tot timpul au clasă de piloți adevărați în ei. Și fiți fără grijă, eroarea este umană, iar când acest factor este introdus în AI, jocul parcă capătă o altă valoare. Da, ați auzit bine, concurenții noștri se vor lovi între ei, se vor încurca unul pe altul, vor crea ambuteiaje care vă vor prinde și pe voi sau care vă vor permite să vă distanțați, vor intra prea tare în viraj și vor ieși de pe carosabil sau vă vor atinge un pic, pe interiorul curbei, în aripa din spate pentru a vă destabiliza și a vă lua locul.

Mașinile se comportă așa cum ar trebui, în funcție de viteză, putere și tipul de carosabil pe care circulă. De altfel, fizica mașinii a fost testată cu piloți adevărați tocmai pentru a fi cât mai aproape de realitate.

Din păcate, damage-ul parcă nu este prea bine implementat în sensul că mașina are nevoie de prea multe bușeli și lovituri serioase pentru a se vedea ceva la condus. Adică direcția rămâne aceeași, deși mașina de-abia se mai ține; nu o pierd decât atunci când am pierdut o roată; motorul, cu toate că ești anunțat că e pe ducă, trage la fel de bine ca la început, iar caroseria, în ciuda faptului că a dispărut aproape cu totul, nu schimbă deloc aerodinamica mașinii.

La acest capitol ar mai fi trebuit să se lucreze puțin. Poate și la optimizarea jocului pentru sisteme un pic mai slabe. În rest, jocul face toți banii și vi-l recomand. Eu, cel puțin, de câte ori voi mai avea chef să-mi iau mașina și să plec de nebun într-o cursă pe drumul Poienii, am să dau drumul la Toca Race Driver. La urma urmei, este mai sigur și mai ieftin, iar în Toca Race nu există poliție.

■ Sebah

Titlu	Toca Race Driver
Gen	simulator auto
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P4 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.codemasters.com/tocaracedriver

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

9

Red Faction 2

Revoluția. Valul doi.

Nu îmi place de cei de la Volition. Deloc. Adică, înțelegeți și voi... Mi-au pus în brațe Summoner și mi-a plăcut jocul. Apoi au anunțat cu mare tam-tam că scot o continuare. Iuhuuu!!! "Exclusiv pentru PS2"... Buuuu!!! Apoi vin cu Red Faction, un FPS mai mult decât OK. Evident, anunță un sequel. "Exclusiv pentru PS2". Madăr facărs! Unde-i toporu'?! Și după mult, mult timp se gândesc să scoată Red Faction 2 și pentru celelalte platforme, inclusiv PC. Vreau să le fac de râs jocul, să nu-l cumpere nimeni. Să-l punem pe copertă și să-i dau 2.5 și asta numai pentru că sunt băiat fain. Și apoi să mă duc cu revista la ei și să le-o îndes pe gât. Cu tot cu un controller de PS2. Gratis! Nu ar putea rezista unei asemenea oferte. În cele din urmă am ajuns și pe site-ul lor (www.volition-inc.com) și mi-am adus aminte de vremurile bune, când băieții ăștia ne fericeau cu Freespace (I&II)... am plâns, am lăsat canistra cu napalm jos și m-am decis să îi iert. Oricum aveam de gând să fac asta. Până la urmă jocul mi-a plăcut, iar eu sunt un profesionist care nu se lasă ghidat de sentimente trecătoare precum paranoia, schizofrenia și alte chestii care_de_fapt_nu_sunt_sentimente. În plus, nu aveam bani de tren.

Ce mi-e Lenin, ce mi-e Stalin...

Cred că am vrut să spun ceva cu "Ce mi-e lene...", dar apoi mi-am adus aminte de Red Faction 2 și de dictatorul împotriva căruia trebuie să lupți, un anume Sopot care seamănă de la mustață încolo cu Stalin. De aici până la subtitlul de mai sus nu a mai fost decât un pas.

După cum vă spuneam, Sopot este cel pe care trebuie să îți verși nervii și gloanțele în momentul în care începi Red Faction 2. Tu și cu o echipă de indivizi cel puțin la fel de periculoși ataci, calci în picioare, tragi, rupi, spargi, fugi, sari... În cele 15 minute cât a durat prima bătălie din joc m-am simțit pierdut, uitat, ignorat și câte și mai câte. Unde sunt minele de pe Marte, costumul meu cel roșu și cine sunt tipii ăștia cu care mă bat?! Cum nu am primit nici un răspuns, am continuat să apăs tăcut pe maus, să împrăștii inamicii în stânga și în dreapta cu gândul la un cut-scene (care nu mai apărea) care să îmi explice totul.

În cele din urmă am aflat adevărul. Nu mai este nici un Marte, nici o mină, nici un costum roșu... Nu mai este nici o legătură între Red Faction 2 și predecesorul său. Povestea este alta, eroii sunt diferiți, doar cei răi au rămas pur și simplu... răi.

La nu mai puțin de 5 ani de la evenimentele de pe Marte, cancelarul Victor Sopot continuă să conducă Commonwealth-ul cu o mână de fier. Mâna care de prea multe ori se abate asupra supușilor săi. Vă dați seama, nu este un lucru prea plăcut să se abată o mână de fier asupra ta. Regimul lui Sopot este unul dictatorial în toată regula. În timp ce Commonwealth-ul se afundă din ce în ce mai mult în sărăcie, Ministerul Informațiilor Publice laudă ultimele inițiative ale vajnicului conducător și prezice un viitor luminos. Ah, cât de cunoscut sună...

Super-soldații lui Sopot, modificați genetic ca să lupte și să gândească mai bine, sunt acum vânați fără milă, pentru că un soldat cu conștiință nu este ceea ce are nevoie Sopot în acest moment. Șase astfel de super-soldați scapă măcelului și se decid să scape și de Sopot, odată pentru totdeauna. Împreună vor lupta, vor birui, vor muri blablabla. Ca să mai scurtăm povestea, tu ești unul dintre acești șase soldați porniți împotriva lui Sopot. Deși introducerea unei astfel de echipe în joc te-ar putea duce cu gândul la un gameplay axat pe lupta în cadrul unei echipe, nu este cazul aici... Deși fiecare dintre colegii tăi te va ajuta în fel și chip de-a lungul jocului, intervențiile



Aaa, deci voi mi-ați șutit mașina!



Vreau o armă. Şi încă una...

Sper să nu vă şocheze ce am să vă spun în continuare, dar Red Faction 2 este în mare parte cam acelaşi lucru ca şi predecesorul său! Dacă v-aţi revenit din leşin, să continuăm...

Cea mai mare diferenţă dintre cele două jocuri apare, după părerea mea, când vine vorba de feeling. În Red Faction 2 rareori simţi că lupţi pentru ceva. Este vorba tot de o bătălie pentru a-ţi recâştiga libertatea şi a pune ordine în lumea în care trăieşti (ca în primul Red Faction), dar nu ştiu dacă este din cauza lipsei unei introduceri ca lumea în povestea jocului, a lipsei unor personaje cu adevărat puternice sau a banalităţii subiectului abordat de joc, dar cert este că feelingul este pierdut, rolul tău în lumea jocului reducându-se la acela de a trage fără a pune întrebări sau a te gândi la consecinţe. Este totuşi de remarcat faptul că povestea încearcă să surprindă în unele momente, prin câteva răsturnări de situaţie, dar totuşi nu este de ajuns pentru a te atrage cu adevărat în universul jocului.

Gameplay-ul a rămas la fel de atractiv ca în primul joc. Design-ul armelor este unul deosebit de interesant, iar acţiunea este rapidă, acaparantă, dar totuşi lipsită de substanţă. Jocul este destul de uşor, destul de scurt şi prea puţin complex... Acţiunea, după cum am mai spus, este deosebit de acaparantă, cu toate minusurile sale. Introducerea unor vehicule ar fi trebuit să crească complexitatea jocului, dar în schimb nu a făcut decât să contribuie la senzaţia de liniaritate dusă la extrem, senzaţie de care te loveşti pe tot parcursul jocului. Două dintre vehiculele de care dispui în joc pot fi controlate de tine (submarinul


În genunchi, păcătoşilor!

şi robotul) şi, deşi sunt deosebit de interesante, nu poţi să nu te simţi un pic ca un trişor când intri cu un animal de câteva tone în câţiva soldăţei care ţi-au ieşit în cale. Dar, mă rog, în cazul în care vă plac masacrele fără rost...

Restul de vehicule din joc te duc rapid cu gândul la faptul că Red Faction 2 este un joc de console. Şi asta deoarece nu ai control asupra acestor vehicule, ci numai asupra armelor cu care acestea sunt dotate. Gameplay-ul devine în aceste momente unul deloc pretenţios, roul tău fiind doar acela de a ochi şi a trage asupra inamicilor.

O altă mare diferenţă între primul Red Faction şi cel de faţă este că, în timp ce în primul joc Geo-Mod-ul (revoluţionarul engine al jocului) era într-adevăr o noutate, în Red Faction 2 acesta nu mai surprinde pe nimeni. Nici o problemă, e bine venit, am spus eu... Problema cea mai mare este însă aceea că în Red Faction 2 nu prea ai ocazia să te bucuri de libertatea de a face găuri în pereţi. Pur şi simplu rareori se pune problema să spargi o uşă sau un perete şi ajungi în cele din urmă să uiţi că poţi face şi aşa ceva.

lor vor fi sporadice şi nu te vor sprijini prea mult. Mai mult decât atât, nu ai absolut nici un control asupra lor, momentele în care ei apar de-a lungul jocului fiind decise cu mult înainte să pui tu mâna pe CD-urile cu Red Faction 2.

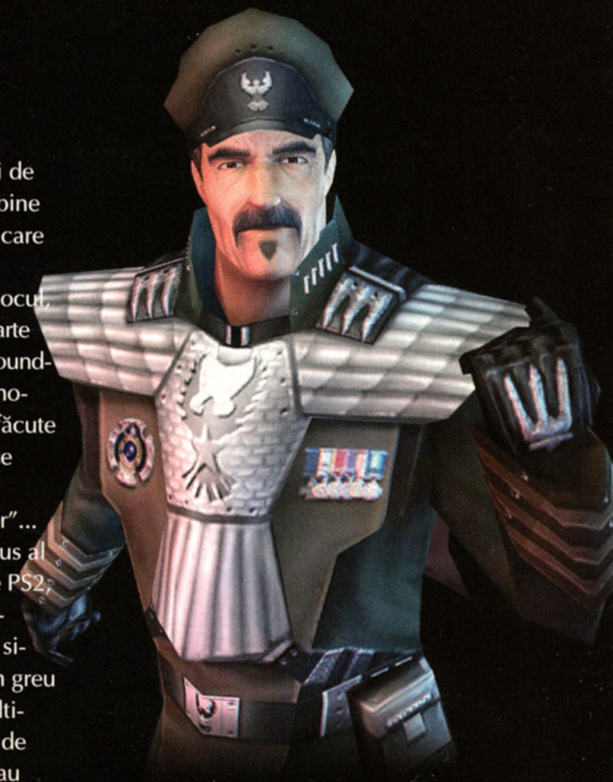


Vreau şi eu aşa o jucărie


Mahmureală? Stai să te stropesc cu un pic de plumb...



"Target Lock"... e dus!



Nu vreau să mă înţelegeţi greşit. Cu toate că jocul are minusurile sale, el reuşeşte totuşi să fie extrem de jucabil, poate chiar într-o mai mare măsură decât predecesorul său. Poate că nu este la fel de complex, poate este orientat prea mult pe carnagii fără sens decât pe un gameplay inteligent şi este groaznic de liniar, dar, asta este!, e în acelaşi timp foarte plăcut, uşor de jucat şi, de ce nu, relaxant.

Prietenii vor să ştie DE CE?!

Grafic, jocul a suferit câteva îmbunătăţiri faţă de prima variantă, dar nu vă aşteptaţi la ceva prea diferit. Nivelurile sunt bine gândite şi în general plăcute din punct de vedere vizual, dar am dat şi peste câteva locaţii care păreau a fi concepute de amatori, nu de nişte profesionişti cum îi credeam pe cei de la Volition. Şi asta se vede cel mai bine în unele hărţi de "multiplayer"... la care o să revenim un pic mai încolo.

Partea sonoră este, ca mai tot jocul, o combinaţie de momente bune, foarte bune şi momente dezamăgitoare. Soundtrack-ul este suprinzător în unele momente, iar vocile sunt profesionist făcute (una dintre voci îi aparţine lui Lance Henriksen – Alien, Millenium etc.).

Acum, revenind la "multiplayer"... Este cu siguranţă cel mai mare minus al jocului. Să vă explic: în varianta de PS2, Red Faction 2 poate fi jucat în split-screen de maximum patru jucători simultan. Hărţile la care au lucrat din greu cei de la Volition pentru acest "multiplayer" sunt multe la număr (în jur de 40), iar diversele idei pe care ei le-au încorporat în modulul de multiplayer sunt mai mult decât interesante. Din păcate, în momentul în care jocul a fost portat pe PC, split-screen-ul a fost lăsat inevitabil la o parte, dar nici nu s-a adăugat un nou mod multiplayer – în reţea. Aşa că ne-am pricopsit cu un joc al cărui mod multiplayer ar avea toate şansele să fie extrem de distractiv dacă nu ar lipsi cu desăvârşire. Hărţile sunt acolo, ideile sunt acolo, armele sunt acolo, dar nu poţi să joci decât cu boţi. Le poţi seta caracteristicile, dar tot nu se poate compara cu un joc în compania unor adversari umani. Este într-adevăr păcat, mai ales că armele, power-up-urile şi hărţile pe care le găseşti în acest mod de multiplayer, care numai multiplayer nu e, pot stârni invidia oricărui Quake III sau Unreal Tournament.

Uite, de aia!

Una peste alta, Red Faction 2 este o experienţă destul de ciudată... Jocul are, la prima vedere, destule minusuri pentru a fi cel mult ignorat, dar, odată ce pui mâna pe armă, cu greu o vei lăsa jos. Este destul de diferit de primul joc din serie şi, chiar dacă o comparaţie între cele două nu este tocmai lucrul cel mai potrivit în acest moment, dintr-un punct de vedere pur subiectiv, punând în balanţă plăcerea cu care am jucat ambele Red Faction-uri, cu surprindere ţin să declar că numărul 2 mi-a plăcut mai mult. Ca să vezi...

■ **Mitza**



Şi ţi-am spus: "NU băga mâna în priză!!!"

E Quake III? ...neah!

Titlu	Red Faction 2
Gen	FPS
Producător	Volition, Inc.
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.redfaction2.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	8/10

6.6

Championship Manager 4

Fotbalul, așa cum ar trebui să fie și la noi

Deoarece n-am jucat nici un alt joc din această serie, nu voi compara detaliat jocul cu predecesorii săi, ci îl voi lua ca un joc de sine-stătător. Cum sugerează și titlul, este vorba despre un joc de management sportiv, mai precis de fotbal, care aparține unei serii mai mult decât celebre. Cu toate că între timp au mai apărut jocuri precum Gianluca Vialli's European Manager, Total Club Manager, F.A. Premier League Manager care ofereau grafică mai bună sau management mai puțin complicat, tot Championship Manager rămâne în topul clasamentului de gen. De ce? Vom vedea în continuare.

La prima vedere

Nici să nu vă gândiți la un joc cu grafică de ultimul răcnet, efecte la kilogram și eye-candy cât cuprinde! Pentru că, după cum zic și producătorii, până nu vor exista modalități de a crea o grafică ultrarealistă și fără bug-uri, mai bine ne lasă imaginația la lucru. Cum? Până la CM3 a existat în timpul meciului numai un comentariu în text, unde în fiecare fază-cheie se scria ce se întâmplă pe teren (cum ai asculta la radio transmisiunea live). Acum, în CM4 se introduce o simulare 2D care, chiar dacă primitivă la prima vedere, este suficientă pentru a crea un feeling de milioane (chiar am început să înțeleg izbucnirile lui Pițurcă). Jucătorii sunt reprezentați de buline cu un număr, cărora li se adaugă numele dedesubt când se află în posesia mingii sau participă la o fază. Totodată, se poate selecta cât să se prezinte în modul acesta în raport cu întregul meci (de la "numai fazele-cheie" până la "întregul meci"). Spre fericirea unora (și nefericirea altora), am remarcat că simulările nu sunt arbitrate întotdeauna cu precizie sută la sută, deoarece unii jucători pasau de exemplu unui atacant aflat clar în ofsaid (clar, deoarece "de sus" se văd foarte bine fazele) și totuși fanionul rămânea jos... Desigur, și asta depinde de arbitri, pentru că ei nu se diferențiază în joc numai prin faptul că unul dă cartonașe galbene în fiecare minut, în timp ce altul le-a pierdut în drum spre stadion. Dacă scrie că arbitrul central este Pierluigi Collina, asta chiar se simte în timpul meciului. La capitolul sunete, jocul stă cât de cât bine, publicul scandează, urlă, cântă, mingile pocnesc, fanfarele sună...

Culisele jocului

Valoarea jocului însă nu stă nici pe departe în elementele întâlnite la prima vedere, adică grafica și eventual sunetul. Din nefericire, chiar aceste elemente fac jocurile în ziua de azi. Dacă nu joci acest joc mai mult de o oră-două, nu poți să-i prinzi atmosfera – din păcate, marea parte a jucătorilor înfometați de Unreal Tournament și Counter-Strike aruncă acest joc după 5 minute, cel mult delectându-se cu Total Club Manager, spre exemplu, care este mult mai simplist și se bazează pe engine-ul din FIFA 2002.

Simulatorul în cauză cuprinde 88 de ligi din 39 de țări, dintre care remarcăm cu tristețe că lipsește România. Dar nu trebuie să disperăm deoarece, conform unor zvonuri, va apărea un editor oficial cu care se vor putea crea ligi noi. Oricum, trebuie remarcat faptul că în afara celor 39 de țări sunt modelate și cam alte o sută, de unde poți să cumperi jucători (de fapt, așa este realizată și toată Divizia A de la noi, cu toți jucătorii – numai că nu poți să iei comanda nici uneia dintre echipe). Baza de date este gigantică, lucru observat și din salvările de 30-70 de MB generate de joc. Fiecare jucător are calități fizice (11 rubrici gen "agilitate", "viteză"), psihice (12 rubrici gen "spirit de echipă", "influență") și tehnice (tot 12 rubrici gen "pase", "driblinguri", "centrări"), în funcție de care trebuie să-l alegi pentru postul care-i "vine" cel mai bine. Din fericire, mai există și o clasificare generală a jucătorilor, astfel încât îți sunt date în mare pozițiile pentru care jucătorul este cel mai potrivit să joace (de exemplu, mijlocaș central sau stânga). În timp, unii jucători devin mai aroganți și cer salarii mai mari, caz în care ori le oferi un nou contract, ori îi lași să facă ce vor ei, ori îi cerți. Pentru că se poate și asta – de la dojeniri fără un temei solid până la nealocarea salariului



Meci pe cinste

Maldini accidentat

Statisticile meciului

pe termen de două săptămâni. Cu alte cuvinte, poți să-ți manipulezi jucătorii până la... ultimul ban. Este de fiecare dată recomandat să ai un surplus de jucători, pentru că nu știi când se accidentează (sau se întorc accidentați de la convocările la națională) și pentru asta există un sistem de transferuri foarte complex, cu filtre configurabile până la ultimul detaliu și comparații complexe între jucători. Comparații în unele cazuri, pentru că există și un anumit "Fog of War" care se manifestă la jucătorii mai puțini cunoscuți și care maschează unele caracteristici. Dacă ești interesat de un asemenea jucător, trebuie să-ți pui scout-ii să-l spioneze un timp. Acești domni utili mai pot fi folosiți și la aflarea mai multor informații despre un anumit club sau despre echipa cu care vei avea următoarea confruntare. De altfel, și noul staff tehnic (antrenori, manageri-asistenți, fizioterapeuți) trebuie căutat prin lista de transferuri.

La secțiunea de tactică, jocul îți oferă practic posibilități nelimitate: nu este de ajuns că poți să setezi poziționarea jucătorilor și tactica de echipă, mai poți să dai și fiecărui jucător o duzină de instrucțiuni specifice. Numai la amplasamentele pe terenul de joc există mai mult de 20 de preset-uri clasice tip 4-4-2 sau 3-5-2. Și toate acestea au un impact dramatic asupra rezultatului, chiar și ajustările mici de genul culoarului de pase având un cuvânt tot atât de greu de spus ca și mentalitatea de echipă sau strategia folosită (în mâna unui jucător experimentat, ce-i drept...). Totodată, poate fi specificat cine să execute penalty-urile, fazele fixe, aruncările de la colțul terenului, toate acestea aranjate într-un mod care pare copleșitor la prima vedere, dar care se dovedește a fi foarte comod și util după ce te obișnuiești cu el. Dacă toate acestea nu vă sunt de ajuns, mai există și antrenarea componenților echipei. Pentru întreaga echipă (și separat pentru portari) poți preciza un întreg orar de antrenamente, cu până la trei programe pe zi. Aceste programe pot varia între "la mălai", alergări "cross-country" și exerciții de faze fixe. Dar totuși nu merită să extenuați jucătorii pentru că dau un randament mai slab sau se accidentează. Dacă celelalte aspecte ale jocului v-au fost totuși de ajuns, puteți să lăsați antrenamentul (împreună cu echipa de rezerve și de tineret) pe mâna managerului asistent.

Pe lângă toate acestea, în Championship Manager 4 există și "Club Confidence", un meniu unde te poți informa despre așteptările și opinia despre tine ale consiliului de administrație și ale suporterilor. Tot de aici poți cere mai mulți bani pentru transferuri sau ai posibilitatea de a depune o cerere pentru mărirea stadionului... toate acestea fiind îndeplinite în funcție de prestigiul tău, care este reflectat și de e-mail-urile primite după unul sau mai multe meciuri grele, încheiate cu succes.

Duelul Giganților



Mai lipsesc câțiva jucători...

Comunitatea

Un mare plus pentru acest joc este comunitatea imensă de gameri ("cea mai mare de pe net" – cum se mândrește firma producătoare) care diferă de alte comunități prin simplul fapt că este foarte activă. Cel mai bun exemplu ar fi http://www.cmskins.com/, unde utilizatorii au început deja să creeze Skin-uri (care modifică butoanele, textul și culorile din interfață), "Logo-pack"-uri (siglele echipelor și ale campionatelor care original n-au fost incluse în joc) și "Face-pack"-uri (fețele jucătorilor, deasemenea neincluse în distribuția originală). Ar mai fi și background-urile și wallpaper-urile, dar care nu au un impact foarte mare asupra jocului. Tot legată de comunitatea Championship Manager este și colecția imensă de link-uri, care sunt accesibile chiar din joc – link-uri oficiale și foarte multe link-uri către paginile fanilor și forumuri de succes dedicate acestui joc. În sfârșit, se poate observa și un proiect în cadrul căruia echipa producătoare și gamerii cooperează!

Manager?

Singurul lucru la care am de obiectat în cazul lui CM4 este reflectarea titlului în jocul propriu-zis. De ce? Omul se așteaptă să preia locul managerului unui club de fotbal, să se ocupe de toate aspectele echipei (financiare, de imagine, modernizarea stadionului, comercializarea tricourilor și a posterelor, transferuri, tactică, strategie), dar ajunge să controleze numai lucrurile care se încadrează la atribuțiile antrenorului. Asta poate conta ca un minus față de alte managere fotbalistice, dar și aici se pot explica lucrurile, deoarece, ca să fim realiști, trebuie să recunoaștem că nu există nici un club sportiv profesionist unde funcțiile de manager și cele de antrenor să fie îndeplinite de aceeași persoană; iar dintre aceste două poziții este clar că antrenorul este responsabil pentru eșecuri și reușite, pe lângă faptul că el coordonează echipa. Așadar, Sports Interactive a decis corect să ne pună în locul antrenorului principal (ce-i drept, cu posibilități puțin mai extinse), necomplicând jocul mai mult decât ar trebui și lăsându-ne pe umeri povara uriașă de a duce echipa spre victorie.

Outro

Jocul, pentru că lucrează cu baze de date extrem de mari, necesită minim un procesor Pentium III la 600MHz și 64MB de memorie (128 pentru WinXP). Totuși, pentru a rula jocul optim, o să aveți nevoie de un Pentium III la 1GHz



Tactica mea preferată

și 256MB de memorie, cu toate că timpii de încărcare și simulările de etape rămân tot cam la un minut pe un P4 la 2,4GHz și 512MB RAM... În plus, jocul nu rulează la rezoluții mai mici de 1024x768, eventual un 800x600 în mod forțat, deci ar trebui să-și ia gândul de la joc gamerii care au un monitor cu diagonala mai mică de 15 inci. La data redactării acestui articol, apăruseră deja 2 patch-uri (versiunea 403, respectiv 404) ce repară o sumedenie de bug-uri și permit afișarea logo-urilor mai sus precizate.

Am ajuns și la sfârșitul review-ului... mai sunt multe aspecte ale acestui joc rămase nediscutate aici, dar plăcerea de a juca Championship Manager 4 nu se poate "citi" într-un articol. Dați o raită prin magazinele de profil și cumpărați-l, pentru că merită!

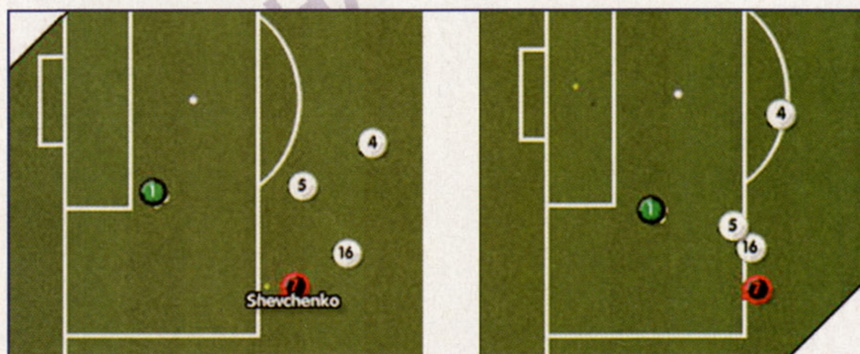
■ **Blackfox aka Kaugex**

Titlu	Championship Manager 4
Gen	Manager
Producător	Sports Interactive
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.sigames.com



Grafică	10/10
Sunet	10/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

9.4



O fază din joc: greșeala de marcaj... **... și golul aferent**

The Omega Stone



Misterul Atlantidei s-a rezolvat. Nu vezi?

Se poate, într-adevăr, să nu vezi cum s-a rezolvat misterul continentului scufundat, pentru că producătorii lui The Omega Stone nu sunt prea darnici nici cu indiciile, nici cu luminozitatea când vine vorba de un quest. Vrând-nevrând, The Omega Stone: Sequel to Riddle of the Sphinx este un adventure în stilul celor vechi și nu foarte bune. Poate vă aduceți aminte de Shivers 2: Harvest of Souls sau de seria Myst. The Omega Stone intră în aceeași categorie: tu ești cineva pe care nu-l vezi niciodată (de exemplu, stai în mașină și te uiți la reflecția scaunului gol în parbriz). Acest cineva suferă un accident în Egipt, când își vâră mânuțele până la claviculă în Arca lui Dumnezeu, depozitată acum în Egipt, în Sfinx. După ce își revine, se trezește față în față cu un amic arheolog, care îi spune că papirus, discuri, Omega Stone și sfârșitul lumii. Confuz, te pui pe questuit.

The Alpha Stone

Alfa și Omega – început și sfârșit. Cam asta i-ar trebui și poveștii din The Omega Stone. OK, sfârșit are, dar începutul e problema, pentru că ceața este totală. Într-un mediu destul de ostil unui gameplay confortabil (lumină puțină, decoruri complicate, labirinturi nesfârșite), te trezești aruncat după o piatră care pare a fi soluția problemelor omenirii. Evident că nu se pune problema să te duci să iei direct artefactul respectiv. Altfel nu ar fi quest. În The Omega Stone (și, de fapt, ăsta îi e farmecul) trebuie să te plimbi prin zeci de locații (pre-renderizate, dar altfel foarte arătoase), de la Stonehenge și Sfinx până la Triunghiul Diavolului (unde faci scufundări) și Insula Paștelui.

Jocul în sine este, aparent, în stilul celui mai clasic adventure: te uiți de jur împrejur, cauți indicii peste tot, dai clic pe orice obiect care ai senzația că ți-ar putea folosi și te documentezi întruna, pentru că producătorii au avut grijă să pună în joc o grămadă de cărți, scrisori, papirusuri, inscripții, unele în legătură directă cu unul sau altul din puzzle-uri (rezolvări concrete, dar mascate), altele cu informație adițională care te ajută într-o oarecare măsură să treci peste obstacole. De exemplu, la Chichen Iza, pentru a rezolva un puzzle cu o grămadă de cranii umane înfipte în bare, trebuie mai întâi să pricepi, din cartea aflată în cortul din situl arheologic, cum se împăcau la mayași cifrele și glifele.

The Omega Stone, fabulos și oarecum forțat în perspectiva asupra tuturor acestor minuni ale lumii (acțiunea se petrece în 2012 și apar și elemente SF), te împinge mai mult cu forța în adâncurile misterelor egiptene, celtice sau mayașe, din care, sincer, nu știu câte au la bază adevăruri istorice. Producătorii însă te lasă cu ideile tale și poți să-ți închipui ce vrei.

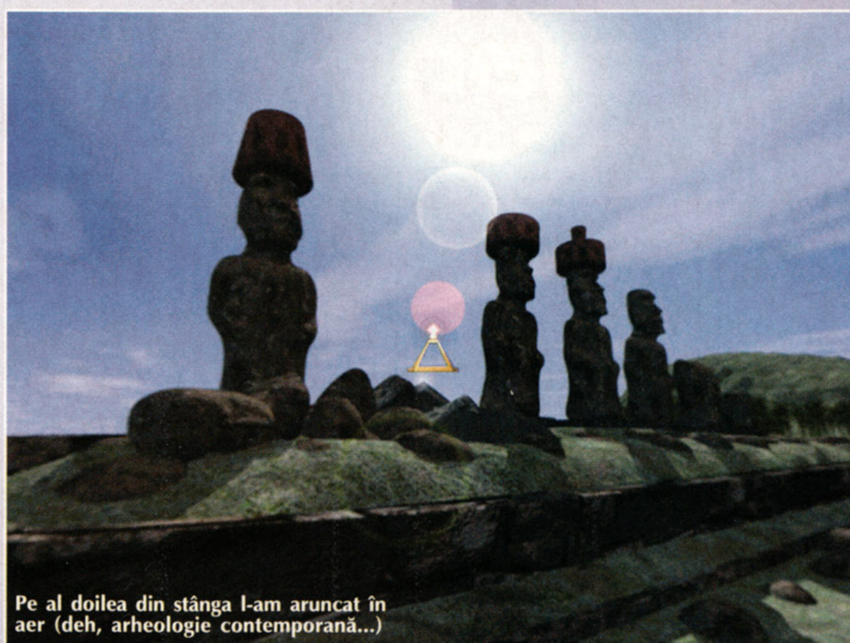
Dacă în joc am avea doar adevăr istoric și arheologie ca la Sarmizegetusa, evident că ne-am plictisi. De aceea, DreamCatcher a încercat să facă ceva în privința asta și, pare-mi-se, a cam dat-o


Un camion albastru....


... și un șofer de milioane

Moai

în bară. Între locațiile din joc te plimbi cu tot soiul de vehicule, de la elicopter (Giseh) și HUMVEE (Chichen Iza) la barcă cu motor (Insula Paștelui) și rulotă (Stonehenge). Să nu vă închipuiți însă că The Omega Stone se transformă brusc în Need For Speed. Doamne ferește! Blasfemie! Un arheolog care se respectă circulă cu șofer.


Pe al doilea din stânga l-am aruncat în aer (deh, arheologie contemporană...)

Motor!

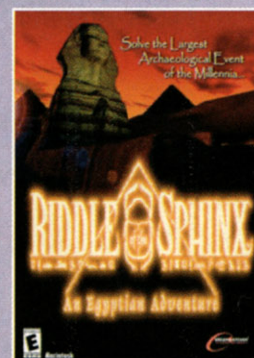
Până să continuu cu șoferul buclucaș, trebuie să vă spun că The Omega Stone nu este doar un joc pre-renderizat 100%, ci și unul filmat. Toate personajele care își fac apariția în joc sunt actori (care joacă foarte slab). Filmările și îmbinarea cu fundalul creat pe computer sunt realizate decent, fără însă a te face să tremuri că "Oare ce se va întâmpla dup-aia?". Cât despre șoferașul-pilotașul-marinărașul nostru, ceva mai imposibil de suportat nu prea mi-a fost dat să văd în jocuri. Cu o mutră de american supraponderal tipic, goatie și ochelari, respectivul este un personaj pe care nu numai că nu mai suporți să-l vezi după 10 minute de joc, dar nu mai suporți nici să-i auzi replicile insipide. Bleah, piei șofere!

Și ca să termin odată cu aburerile despre "jocul face" și "jocul drege", The Omega Stone m-a călcat pe nervi. Jocul te lasă eminamente în fundul gol. E ceva de genul "Bagă-te prin cele mai întunecoase cotloane ale lumii, da' lanternă primești după aia". Adevărul este că jocul, de dragul "atmosferei", are zone extrem de întunecate (cum e și normal pe sub pământ), însă una e atmosfera și alta sunt nervii mei tocați că îmi băgam degetele în ochi. Jocul cere o răbdare de fier forjat combinat cu oțel, vidia și titan. O răbdare de canibal... și măcar dacă ar fi doar puzzle-urile, pe care, cu perspicacitate și, din nou, o căruță de răbdare, până la urmă le rezolvi. Dar nu! Producătorii au decis că e mai sănătos să ne omoare cu labirinturi de unde doar hărțile de pe net (făcute de oameni cu mult prea mult timp la dispoziție) te mai pot scoate. În plus, unele elemente vitale (cum ar fi o lespede care trebuie îndepărtată pentru a putea coborî într-o cameră esențială pentru joc) nu sunt marcate nicicum. Ce-ar trebui să facem? Să visăm soluția sau să dăm clic milimetru cu milimetru?

The Omega Stone este un joc care merită instalat pentru peisaje și pentru atmosferă. Eu o să-l mai iau de la capăt (fără walkthrough) la pensie. Poate.

■ Mike

Riddle of the Sphinx



6 decembrie 2000

Un adventure tipic în stil Myst, Riddle of the Sphinx te bagă în pielea lui Sir Blythe Geoffreys, care se trezește că, după ce a făcut câteva descoperiri remarcabile în legătură cu Marea Piramidă și cu Sfinxul, umblă cu blestemul după el.

Titlu	The Omega Stone
Gen	Adventure
Producător	Omni Adventures
Distribuitor	DreamCatcher
Procesor	PIII 600MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	theomegastone.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	6/10

6.2


Un puzzle interesant în Sfinx

Soluția


...f Death, în Insula Paștelui

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Arheologul cu pumni de oțel se întoarce

Dr. Jones, cercetătorul care se ocupă în special cu salvarea lumii și administrarea de bătăi serioase celor care au ceva cu relicvele și cu omenirea în general, revine pe PC pentru a mai introduce încă o dată gamerii în periculoasa lume a arheologiei. De data aceasta, Indiana al nostru este mult mai bine frezat, cu mai puține colțuri, cu un zâmbet parcă mai omenesc și, bineînțeles, mai tânăr și mai puternic decât a fost în vremurile lui bune. Jocul nu este de fapt decât un prolog al ceea ce va fi următorul film Indiana Jones, în regia lui Steven Spielberg și cu același neobosit Harrison Ford, film care va fi lansat prin 2004. Dar filmul cu filmul și jocul cu jocul. Să ne oprim asupra celui din urmă pentru a vedea ce are de oferit ultimul joc al seriei.


Unde e peștii, mă?

Lumea la răscruce

Așa cum am fost învățați, Dr. Jones se ocupă numai cu probleme serioase. Prin anul 1935, lumea se află într-un imens pericol, deoarece un puternic artefact chinez poate ajunge în mâinile cui nu trebuie. În acea perioadă, China era ruptă de războaie interne, iar Germania se pregătea pentru invazia asupra Europei. Ambele doreau să pună mâna pe antica relicvă ce acorda puteri nebănuite posesorului. Ca de obicei în astfel de situații, pentru a găsi artefactul respectiv, trebuie să găsești mai întâi vreo 3 chestiuni mai mici care-ți arată unde este puternica relicvă, iar la așa ceva nimeni nu se pricepe mai bine ca eroul nostru, Indiana Jones, intelectualul cu palma solidă de parcă a tras la sapă o viață întreagă.

Povestea jocului este excelent exploatată de producători pentru a ne plimba prin întreaga lume, de la New York la Praga, Istanbul și China, fiecare cu propria arhitectură și propriile obiceiuri. Schimbările sunt radicale de la o locație la alta, contribuind foarte mult la senzația de aventură, la sentimentul de explorator de tărâmuri noi pe care un astfel de joc trebuie să-l ofere. Grafica jocului redă foarte bine diferențele dintre țările colindate prin tipurile de construcție, prin texturile folosite, prin NPC-urile pe care le întâlnești în diferitele zone. Astfel, dacă nemții arată ca naziștii tipici pe care-i știm din zecile de filme despre al II-lea Război Mondial și care se luptă în stilul specific european – gardă sus, lovituri puternice de pumn, folosirea sticlelor, a picioarelor de mese, a scaunelor –, chinezii sunt cu artele marțiale, cu tot felul de cuțite și cuțitașe, cu măștile de ninja pe față, iar turcii au nelipsitele iatagane.


Copii, nu vă jucați cu focul!

Indiana Jones

Eroul nostru știe de toate cele. Aleargă tot jocul de parcă ar avea un ardei înfipt undeva, sare mai ceva ca Michael Jordan și se agață de orice crestătură ca de ultimul fir de viață, se lipește de pereți și parcurge margini înguste de parcă ar fi la o plimbare pe Champs Elisee, dă cu biciul ca nimeni altul, îl desface în aer și-l prinde de următoarea bârnă ieșită din perete, înoată ca la olimpiadă, cunoaște mai toate armele, aruncă și lovește cu tot ce prinde și, mai presus de toate, dă cu pumnul mai ceva ca Mike Tyson. Într-un cuvânt, este ăla care le știe pe toate, se descurcă în orice situație și poate să bată o liotă de idioți, să danseze cu cinșpe femei odată, iar în clipa următoare să aibă grijă de o creșă de copii.

Jocul este în purul stil Tomb Raider, adică Indi va avea de sărit și agățat de o mulțime de clădiri, copaci, coloane, printre care îi va întâlni pe cei care-i vor moartea și de care va scăpa fie cu armele, fie cu pumnii. Este un adventure cu puternice elemente de action în el, chiar dacă mai mult sau mai puțin arcade. Luptele sunt distractive cât cuprinde, mișcările sunt reale, iar stilurile diferă. Fun-ul este mult mai mare fără arme. Loviturile de pumn și combinațiile pe care Dr. Jones le face sunt de-a dreptul haioase, dar și eficiente. Pe deasupra, în luptă putem folosi cam toate obiectele pe care le găsim prin jur, inclusiv biciul, gama de lovituri diversificându-se. Cu toate




Ups, cred că i-am rupt picioarele!


De ce dai, mă? De ce dai?









acestea, combo-urile pe care le putem face sunt limitate, lupta devenind în cele din urmă o rutină.

Complexitatea

Pe lângă action, jocul are și câteva puzzle-uri interesante. Să nu vă gândiți însă la cine știe ce dificultate. Nici vorbă. Jocul este oarecum liniar, nepermițând dezvoltarea pe mai multe planuri. Jucătorul este purtat de la început până la sfârșit prin micile secvențe cinematice care continuă povestea și ne arată elementele-cheie din zona respectivă spre care trebuie să ne îndreptăm atenția pentru a trece mai departe. Sunt anumite momente când devine frustrant, mai ales pentru că dificultatea jocului crește odată cu parcurgerea lui. Inamicii se vor lupta mai bine, vor fi mai mulți, vor ținti mai bine, apa care-ți dă viață se găsește tot mai greu, iar pachetele cu medicamente sunt tot mai rare.

Frustrarea vine mai ales de la sistemul de salvare care, să vă spun pe românește, lipsește cu desăvârșire. Jocul se salvează singur în clipa în care trecem la zona următoare și stăm câteva secunde cu ecranul de loading în față. Apoi, dacă ai murit, va trebui să reiei tot nivelul respectiv, de la ultima încărcare. Cred că mi-am distrus vreo cinci mii de neuroni (or mai fi rămas unul sau doi, de prăsilă) într-un nivel la care nu reușeam să fac un salt pe la sfârșitul lui și luam totul de la început.

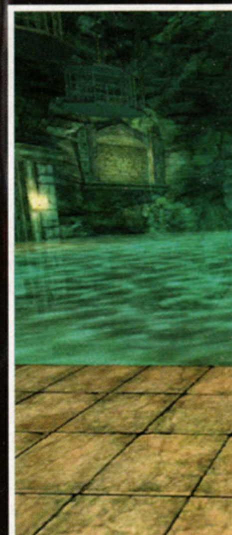
Jocul are feeling și nu este una dintre producțiile pe care le termini într-o zi sau două. Lungimea lui nu vă va face să vă pară rău de banii dați pentru cumpărarea lui, deoarece este atractiv și durează mai mult de 3-4 ore. În același timp, simplitatea dată de liniaritatea sa s-ar putea să vă plictisească, în cele din urmă, dar sunt prezente destule elemente care să rupă din monotonia jocului: zone în care te postezi la o mitralieră și ucizi tot ce mișcă pe stradă, cursa făcută cu ricșa, în care ești urmărit de mafioții cu mașini și de chinezoi supărați pe motociclete, momentele de încântare petrecute alături de pretena ta de etnie chineză la un stabiliment de pe acolo, monștrii pe care-i ai de înfruntat în momentele-cheie ale jocului (rechinul uriaș, caracatița) etc.

Fața

Engine-ul grafic al jocului se poartă destul de bine. Eu unul nu am avut nici un fel de probleme cu el. Decorurile sunt frumoase, unele chiar spectaculoase. Sunetul la fel, se prezintă în condiții foarte bune. Din păcate, bătăi de cap mi-a dat perspectiva third-person a jocului și nu atât ea, cât mișcarea camerei și a personajului. Dacă în cele din urmă te obișnuiești cu apăsarea diferită a tastelor pentru înainte și înapoi datorită unghiului diferit al camerei pe care-l obții prin mișcarea mausului, în apropierea zidurilor sau a pereților te apucă iarăși disperarea. Aceasta devine de-a dreptul haotică, trebuind să te depărtezi de el pentru a realiza pe unde ești.

La fel de enervante sunt și unele bug-uri grafice, cu pumni și săbii care trec prin pereți, cu crocodili care trec prin tine fără să-ți facă nimic, iar în momentul în care reușesc să te apuce, parcă țin o tavă de oțel între dinți.


Ich bin Doktor Jones!





AI-ul inamicilor este OK. Aceștia se ascund după obiecte în clipa în care te văd cu o armă în mână, vin la apropiere și te lovesc pentru a-ți da jos arma din mână, sunt pregătiți să sune alarma oricând, au tactici de luptă diferite care necesită abordări diferite. În final însă tot pumnul este cel care face legea. Ce nu mi-a plăcut la ei este că mor cam greu, de parcă ar avea nouă vieți în ei.

Terminări

Dacă doriți să vă distrați un timp destul de îndelungat, să salvați lumea și dacă sunteți pasionați de întâmplările lui Indiana Jones, atunci jocul acesta va fi pe gustul vostru. Nu s-a schimbat mai nimic din ceea ce a fost până acum, în sensul că elementele inovatoare nu prea se întâlnesc, dar Indiana Jones are o față nouă, un aspect în conformitate cu perioada în care ne aflăm și aceeași atractivitate pentru spiritele aflate în căutarea aventurii. În concluzie, chiar cu micile scăpări menționate în articol, jocul merită să fie pe sistemele voastre.

■ **Sebah**


Eschivă și gardă jos

Titlu	Indiana Jones and the Emperor's Tomb
Gen	Action/Adventure
Producător	Collective
Distribuitor	Lucas Arts
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.lucasarts.com/products/indiana



Grafică	**8/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**8/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**8/10**
Impresie	**7/10**

8


Jos acolo e un rechin


Ciuruială organizată

Devastation

Foaie verde și-o răchită/M-a făcut mama revoluționar

Se vede că nu mă pricep. Păi pe când treceau tancurile prin fața gemurilor de zbierau vecinele că iarăși vin rușii, că știu ele, că așa a fost și-n războiul 'ăl mare, eu mă uitam la filme cu Sergiu Nicolaescu, tolănit pe burtă, bucuros că nu trebuie să merg la școală. Ce știam eu...

Și uite că mă prinde febra jocurilor și ajung să îmi dau și eu cu părerea despre ele în floarea vârstei, tinerețe, tinerețe etc. Și așa am câteodată un noroc de-mi dau seama la mult timp după ce m-a lovit. Adică mă pun să joc, să termin și apoi mai și scriu despre Red Faction, joc cu facțiuni, oameni răi care îi conduc pe unii mai slabi, revoluție, revoluționari, neîntinarea idealurilor naționale, steaguri găurite în mijloc mai ceva ca ștrampii Pamelei Anderson și alte sentimente ce te fac să duci mâna la inimă, să iei o postură serioasă și să zbieri din plămânii umpluți până la refuz cu aerul patriei: "Trăiască...

...pacea, onoarea, prietenii și armele lor minunate!!!"

Așa ajungem la Devastation și mesajul său "Resistance Breeds Revolution", care mai mult ca sigur că o să trezească amintiri celor care i-au așteptat pe americani prin pădurile și munții României, cu arma într-o mână și neamțu'/rusu' în cealaltă.

Ei, acuma jocul nu este despre ruși și păduri, pentru că anii au trecut, la fel ca și vremea pajiștilor mioritice, verzi și pline de viață.

Marile orașe sunt în ruină, anarhia domnește peste tot, iar marile corporații controlează practic lumea întreagă, ele fiind singurele care mai au acces la fărâma de tehnologie rămasă pe fundul paharului. În rest, trupele controlează străzile, militarii maltratează populația, iar tu încerci să schimbi toate astea. Tinerețea asta, v-am spus eu că nu e bună la nimic... Uite, "eroul" nostru, un tânăr simplu și, în general, lovit de soartă decide că a încasat destule bătăi de la sectorist și pune bazele unei organizații ce va deveni cea mai mare grupare de rezistență din zonă. Nu contează că din cauza asta o să-i fie masacrați toți prietenii... idealurile contează, dom'le, idealurile!!!

Drept să vă spun, Devastation mi-a rămas un nume la fel de necunoscut chiar și după ce Sebah a scris preview-ul ăla. Nu știu cum se face, însă de la un moment dat Internetul cu toate site-urile lui specializate a început să zbiere și să plângă după jocul ăsta, că "mamă, ce fain o să fie" și ce o să șteargă pe jos cu toate FPS-urile de pe piață. Toate au fost bune și frumoase, producătorii s-au speriat de cât de cunoscut și așteptat le-a devenit jocul, până când au scos demo-ul de multiplayer. Care, pe lângă faptul că era plin de bug-uri, nici nu mergea. Măi să fie...

Până la urmă zbieretele de bucurie au ajuns să fie combinate cu bocete și răcnete de disperare, așa că Devastation s-a retras undeva în umbră, așteptând să iasă el mare, tare, cu single player cu tot și atunci o să le arate el lor.

No, a venit și ziua cu pricina și țin să vă spun că...


Ce, băăă, grevă?! La muncă cu voi!!!


Ioane, ăla nu e tipul cu FNI-ul? Dă, mă, animalule, banii înapoi!!!



Revoluție fără revoluționari nu se poate!

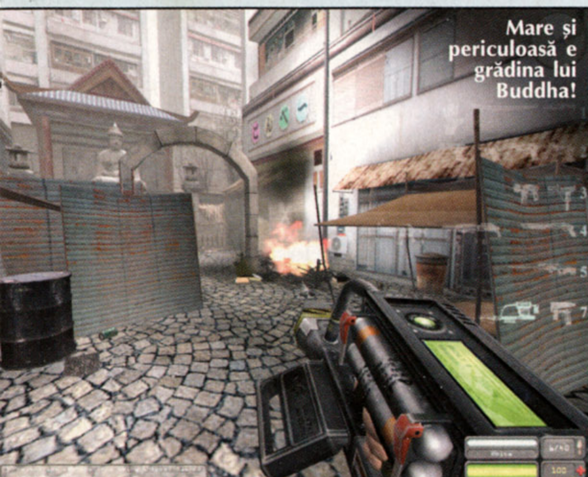
Devastation este, la fel ca și Red Faction 2, un joc al contrastelor. Ba rămâi cu gura căscată, ba îți cască gura, ba îți dorești să se caște un hău pe harddisk-ul tău care să înghită jocul cu salvate cu tot. De ce? Cum așa? Să o luăm cu începutul, cu ce e mai rău și anume...

Povestea este una, hai să îi spunem, obișnuită pentru un astfel de joc. Revoluționari, oameni răi, regimuri ce trebuie răsturnate și soldați care trebuie împușcați. Chiar dacă șansele de a transforma povestea asta într-una genială sunt minime, șansele de a maltrata puținele idei care apar sunt și mai mici. Lipsa de creativitate a celor de la Digitalo se pare însă că vrea să ne demonstreze tocmai contrariul. Probabil le-a adormit scenaristul și

povara a fost preluată de nevastă-sa, altfel nu îmi pot explica cum de s-a ajuns la situația de față. În primul rând, modul în care sunt introduse personajele și sunt construite relațiile între ele este cel puțin dezamăgitor. Fata după care o să-ți pice ție fălcile mai târziu apare inițial în tabăra adversă. După ce îi pui pistolul la cap și îi explici că tu de fapt ești ăla bun, individa probabil că are o revelație, pentru că în câteva secunde își dă jos halatul, își trage niște pantaloni de piele și se decide să moară alături de tine. Mamă, ce bărbat!

În al doilea rând, evenimentele pe care le trăiești de-a lungul jocului pot să îți ridice o sprânceană și, eventual, tensiunea. Astfel, omul de bază al echipei tale (care, de fapt, s-a schimbat cât timp a fost închis de inamici, lucru pe care tu, ca jucător, nu-l observi, dar de care tu, ca personaj, ești sigur) se vede nevoit, la finalul unei misiuni, să treacă de partea cealaltă a unui râuleț mic și inofensiv. Înot. Singur. Chestie de câteva secunde. Evident, îl mănâncă un rechin. Și exemplele ar putea continua, din păcate.


Buuun, deci tu speli vasele, tu duci gunoiul și tu...


Mare și periculoasă e grădina lui Buddha!

Devastation este un joc în care nu lupți singur, ci alături de o echipă. Diverși rebeli, ca și tine, ți se alătură pe drum și ajungi la sfârșit să fii înconjurat de o forță cu adevărat puternică. Este unul dintre elementele de gameplay cu care s-au lăudat cel mai mult cei de la Digitalo. Un AI nemaivăzut, atât pentru inamici, cât și pentru membrii echipei tale, și posibilitatea de a le da comenzi camarazilor tăi. Recunosc, atunci când te avânți într-o luptă cu toți oamenii tăi echipați până în dinți, e o cu totul altă senzație decât atunci când te pierzi de unul singur prin peisaj. Iar atunci când echipa ta se comportă bine, când fiecare trage cum trebuie și în cine trebuie, viața este cum nu se poate mai roz. Din păcate, se întâmplă destul de rar ca totul să meargă ca pe roate. De cele mai multe ori, coechipierii se pierd pe drum sau stau pașnici și resemnați în timp ce tu încasezi glonț după glonț. Este cu adevărat stresant să tot fii nevoit să reîncepi o bătălie pentru că unul dintre oamenii tăi s-a avântat prea departe și a nimerit între 3 inamici.

Se poate și mai bine!

Așadar, cam astea sunt elementele jocului care te vor scoate din sărite și te vor sili să exclami "Ce prostie de joc!". Însă Devastation are și părțile lui bune, care până una alta ne-au ținut în fața calculatorului și pe mine și pe Mike, până la orele târzii ale nopții.

În primul și în primul rând, Devastation este unul dintre puținele jocuri care chiar își merită titlul. Haos, anarhie, peisaje dezolante, clădiri în paragină și multă rugină. O să le vezi pe toate în Devastation și o să simți pe pielea ta cât de bine este recreată (mai ales grafic) atmosfera de lume post-apocaliptică.

Din punct de vedere grafic, sunt puține lucruri care îi pot fi reproșate acestui joc. Trecând peste personajele pătrățoase, trebuie să mă declar din nou impresionat de capacitățile engine-ului Unreal și mai ales de talentul graficienilor de la Digitalo. Atenția la detaliu, calitatea absolut extraordinară a texturilor, precum și modul în care acestea sunt



folosite nu au cum să te lase rece. Adăugați la asta un engine fizic impresionant, o mulțime de arme excelent modelate, un gameplay care, chiar dacă are multe minusuri, reușește să fie îndeajuns de rapid și de plin de acțiune încât să îți rețină atenția și o să vedeți că dracu' nu e așa de negru și nici Devastation atât de prost.

Să crești mare

Devastation are până la urmă de toate: gameplay, grafică, atmosferă, multiplayer, dar și bug-uri, o poveste stupidă și, de ce nu, iarăși gameplay. Este însă un FPS pe care îl joci până la urmă cu plăcere... dar și cu nervi. Nu o să vă displacă, dar nici să nu vă așteptați la ceva extraordinar din partea lui. Sper doar ca până data viitoare cei de la Digitalo să învețe din propriile greșeli.

■ **Mitza**

Titlu	Devastation
Gen	FPS
Producător	Digitalo Studios
Distribuitor	ARUSH Entertainment
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8MB
ON-LINE	devastationgame.com



Grafică	**8/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**3/10**
Impresie	**7/10**

6.6

Postal 2

Beep... beeeep... beeeeeep... Goddam' BEEEEEEEEEEEPPPPP!!!

O să îmi permit să încep acest articol cu un citat de pe site-ul oficial al jocului. Problema este că îmi voi permite un pic mai mult decât este normal, deoarece voi lăsa citatul în limba engleză pentru a nu se pierde din farmecul limbajului. Sunt convins că veți înțelege toți, pentru că suntem o nație de oameni deștepți și nu avem nevoie să ni se dea mură în gură... totul.

"This <game(n.red.)> contains content not approved for consumption by children, senators, religious leaders and/or other easily damaged psyches, those seeking to enhance or establish political careers and/or possessed of delusions of grandeur. If accidentally exposed, flush eyes with cold water and induce vomiting. If irritation persists, sit quietly and watch PBS. Not for internal use. This <game(n.red.)> and its related products/propaganda are GUARANTEED not to make you go blind, masturbate (and THEN go blind), become a social liability, induce you to act out atrocities that you would otherwise never indulge in, or burn eternally in hell. Running With Scissors accepts NO responsibility for any and all random acts of stupidity or violence committed by losers who may blame popular entertainment media and/or sugary snack foods for causing their inherent basic lack of control. You're on your own. Thank you and good night."

Poate vă întrebați de ce am început cu acest citat. Vă explic imediat. Eu cred că nimeni nu poate descrie un lucru mai bine decât cel care i-a dat substanță și formă. Eu unul recunosc că nu aș fi putut să vă explic mai bine jocul pe parcursul a două pagini decât o fac cei de la Running With Scissors în aceste câteva rânduri.

Hirai a naibii de nevastă

Întreg jocul se învârte în jurul cerințelor nebunești ale consoartei tale. După ce că trăiți ca vai de voi într-o rulotă în spatele unei case, ea are



pretenții de mare doamnă și vrea să bea lapte dimineața. Când te întorci seara, nimic nu-i convine și trebuie să o iei de la capăt a doua zi de dimineață. Așa începe totul. Ieși de dimineață din casă cu intenția declarată de a merge la muncă, de unde să îți iei cecul pentru salariu, să te duci la bancă să îl încasezi și apoi să cumperi lapte pentru nevastă. Ușor de zis, foarte greu de făcut. După ce ajungi la muncă și vezi o mulțime furioasă agitând niște pancarte, afli că ești concediat. Dacă tu crezi că ai scăpat așa de ușor, te înșeli amarnic. După ce ai pus mâna pe cec, toți prăpădiții ăia de afară intră peste tine și încearcă să te facă să mori. În eventualitatea în care reușești să le dejoci planurile, vei ajunge la bancă, unde... stupefacție totală din partea mea și a colegilor care erau băgători de seamă pe lângă mine... m-am pus la coadă. Nici măcar în față n-am putut să mă bag, pentru că nu voia funcționara să mă servească. Incredibil! Un shooter care să te pună să stai la coadă! Și măcar de-ar fi doar o singură asemenea experiență în tot jocul. Dar nu. A trebuit să mai stau la coadă și la bibliotecă unde trebuia să returnez o carte, la poliție unde a trebuit să plătesc o amendă și am mai stat la coadă să dau și autografe. Am crezut că așa ceva nu se poate. Nu vă voi mai spune ce se întâmplă în continuare. Este păcat, pentru că jocul este simpatic și merită încercat. Dacă vă voi povesti tot, nu va mai avea farmec. Și totuși nu mă pot abține să nu vă spun că în ultima parte va veni apocalipsa, toată lumea se va bate cu toată lumea și va ploua cu mâțe.

Pisica pe post de amortizor

Postal 2 este un joc cu libertate totală de acțiune. Îți dă posibilitatea să faci tot ce vrei. Una dintre cele mai perverse și hilare chestii pe care le poți face este să te deschei la șliț și să urinezi pe unde vrei și pe cine vrei. Dacă cel pe care vei

arunca "jetul" este mai slab de inimă, va fugi de tine sau va începe să vomite în fața ta. Dacă este unul mai dur, va scoate arma (chit că ești înconjurat de poliție) și va trage în tine până moare. Băltoacele care se vor forma sunt de-a dreptul scârboase și sunetul foarte explicit. Dacă mai ții cont și de replicile nesărate pe care le va scoate personajul în timp ce se folosește de beneficiul de a putea face pipi în picioare, îți vei da seama de ce Postal 2 se adresează doar publicului adult.

Foarte surprins am fost în momentul în care am prins o pisică. Pe moment am crezut că trebuie să i-o duc câinelui meu. Surpriza a fost când am realizat ce pot face cu ea. Trebuia să o așez pe țeava shotgunului pentru a funcționa ca un amortizor. După un anumit număr de folosiri, pisica, după cum este și normal, capătă o traiectorie ce urmează perfect direcția indicată de țeava puștii. Și din nou, după cum este și normal, trebuie înlocuită cu una bucată pisică nouă. Cu toate că nu sunt un fan al pisicilor (chiar mi se par respingătoare), faptul că trebuie să înfig mâța cu partea posterioară în țeava puștii m-a făcut să vărs o lacrimă. Doar una. De fericire.



Înainte



Între



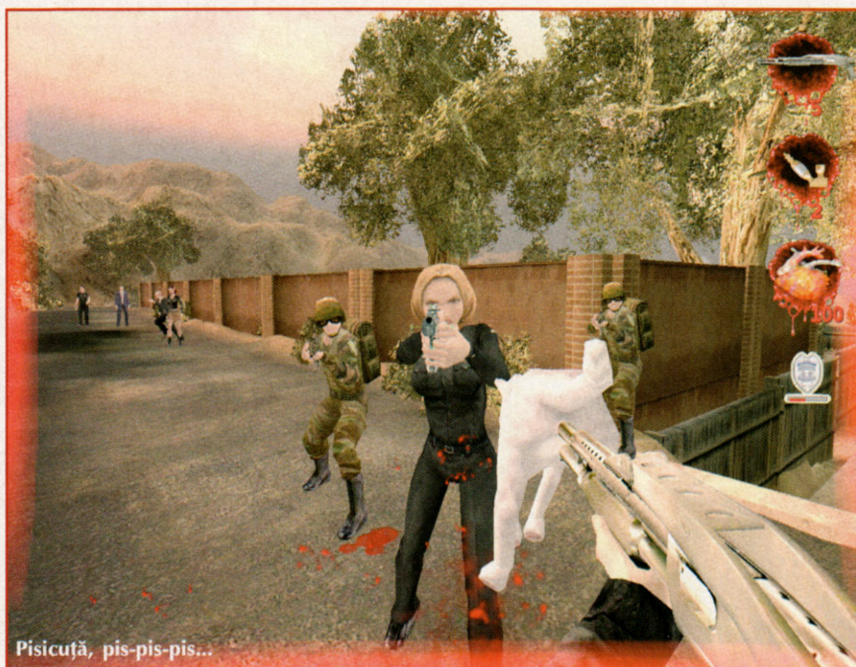
După

Sistemul pe baza căruia funcționează jocul este unul simplu. După cum am spus, tot ce trebuie să faci este să duci la capăt lucrurile pe care le ai în plan în ziua respectivă. Toate acestea sunt împrăștiate prin colțurile orașului. Distanțele sunt foarte mari și load-urile dintre zone sunt foarte dese. Problema este că aceste load-uri țin foarte mult, chiar și pe un calculator performant, așadar gameplay-ul se fragmentează foarte mult.

Trișuri, multe trișuri

Pentru a activa codurile, apăsați tasta ~ și apoi scrieți SISSY. Acum urmează lista trișurilor cu detalii despre fiecare:

- **Alamode** – God Mode
- **PackNHeat** – oferă jucătorului toate armele
- **PayLoad** – muniție pentru fiecare armă din dotare
- **IAmSoLame** – toate armele, maximum de muniție și invincibilitate
- **PiggyTreats** – multe gogoși
- **JewsForJesus** – mulți bani
- **BoyAndHisDog** – biscuiți pentru îmblânzirea câinilor
- **Jones** – multe pipe
- **SwimWithFishes** – oferă jucătorului tot ce are legătură cu radarul
- **FireInYourHole** – activează camere video pe rachete
- **IAmTheOne** – oferă jucătorului momeală pentru pisici
- **LotsAPussy** – multe, multe pisici în dotare
- **BlockMyAss** – armură
- **SmackDatAss** – oferă jucătorului un costum de pasăre
- **IAmTheLaw** – oferă jucătorului un costum de polițist
- **Healthful** – reface sănătatea
- **Whatchutalkinbout** – toată lumea din jur se transformă în Gary Coleman
- **Osama** – toată lumea din jur se transformă în fanatici religioși
- **RockinCats** – toate armele primesc pisici ca amortizor
- **DokkinCats** – armele revin la normal
- **IFeelFree** – noclip mode
- **LikeABirdy** - fly mode
- **Slomo** – totul se mișcă în reluare (Atenție! Nu se mai poate reveni la normal)


Pisicuță, pis-pis-pis...

Dacă nu te apuci să tragi în stânga și-n dreapta și încerci să te fofilezi pe lângă toți dușmanii pe care ți i-ai făcut, jocul nu va ține foarte mult și pentru o distanță de 30 de secunde între zonele de load ai de așteptat un minut de încărcare. Cam nasol.

Fanfară, elefanți și napalm

Orașul din Postal 2 îți conferă o imagine a orășelului american tipic. Magazine mici la fiecare colț de stradă, un mic stadion pe care o fanfară cântă de zor la trombon, trei elefanți la paradă și multe alte asemenea obiective turistice neesențiale pentru noi. Dar mai sunt și anumite locuri pe care le vezi doar la CNN. De exemplu, fabrica de napalm. Napalm care nu este folosit ca mijloc de distrugere în masă, ci doar ca remediu eficient pentru a scăpa de buruienile din spatele casei. Ca în orice joc care se respectă, totul capătă o întorsătură nasoală și fabrica ia foc. Și nici măcar nu este din vina ta. Tu ai tras după nenorociții care ți-au spart capul cu o lopată și care, ca să facă mișto de tine, te-au îmbrăcat în costum de piele S&M, cu partea dorsală decupată. După cum ziceam, tu ai tras după ei, dar ei numai d-ai naibii s-au ferit și ai nimerit direct în rezervoarele alea de 500 de tone. Să se învețe minte de acum încolo, pentru că mai bine mori cu capul împrăștiat pe pereți decât ars de viu ca un porc de Crăciun.

Toate aceste elemente sunt prezentate într-o manieră plăcut aleatorie, cu elemente grafice obișnuite, de zi cu zi. La capitolul grafică, jocul nu excelează cu nimic. Engine-ul de Unreal nu a mai fost pus în valoare în Postal 2. Cu toate acestea, grafica nu este deranjantă cu nimic. Totul se înțelege la perfecție. Dar nu cred că am mai văzut de curând un joc atât de plin de bug-uri. Mașini care, dacă sunt prinse pe diferențe de nivel, stau cu una sau chiar cu două roți în aer, câini și pisici care trec prin uși, oameni care fac salturi prin aer de mai mare dragul,pereți și munți, țevi de tanc care trec fără nici o problemă prin pereți ș.a.m.d. Ce este foarte bine realizat este ragdoll animation-ul. Corpurile alunecă pe pereți, se scurg pe scări și se mulează pe vârful bocancului. Totuși, chiar și aici mai apar unele bug-uri. Mâinile și picioarele rămân uneori în poziții nefirești fără nici un motiv evident.

Găurile din lenjeria lui lăsau să se întrevadă o familie săracă...

...dar cu mult curaj și bine legată. Cam așa s-ar putea caracteriza jocul Postal 2. Mult curaj pe capul celor de la Running With Scissors când au lansat acest joc cu atitudine. Cu toate că nu este strălucit, îți creează o stare de efervescență care te ține în fața monitorului timp de 6 ore cât durează jocul. Nu este cine știe ce, dar nici de lepădat.

■ **Koniec**


E cam slab de inimă

Titlu	Postal 2
Gen	FPS
Producător	Running With Scissors
Distribuitor	Whiptail
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.gopostal.com



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7.6

Când șoseaua nu-i destulă...

Dacă tot v-am împuiat capul cu tot felul de jocuri mai plăcute pentru unii, mai puțin plăcute pentru alții, iată că a venit timpul să vă oferim un joc care nu poate să nu cucerească pe toată lumea. Care dintre voi nu-și dorește să se urce la bordul unei mașini de teren, un jeep ca multe altele pe care le vedem circulând pe drumurile patriei, dar la volanul cărora, de cele mai multe ori, se află "sărăntocii" României care nu-s în stare să scoată totul din mașina respectivă? LEVEL, cunoscând dorința majorității de a intra în posesia unei astfel de mașini și de a o putea testa în cele mai groaznice condiții, s-a hotărât să vă ofere în această lună Master Rallye. Jocul este un simulator de raliu off-road, cu mașini care de care mai puternice și cu trasee care de care mai accidentate și mai sinuoase.

Un raliu profesionist

Să nu credeți care cumva că jocul este o treabă de mântuială făcută de cei de la Steel Monkeys și oferită apoi de cei de la LEVEL pentru că nu au avut ceva mai bun de făcut. Nici vorbă. Master Rallye este un joc serios, un joc în care se observă faptul că s-a depus muncă și, spre surprinderea voastră, un joc recent, având în vedere faptul că a fost lansat în urmă cu un an și ceva.

Jocul are licență și este construit în jurul campionatului de FIA Cross-Country Cup, varianta off-road a WRC-ului. În concluzie, ne vom întrece prin 8 țări (Franța, Italia, Rusia, Spania, Portugalia, Turcia etc.), pe trasee foarte accidentate și cu destule capcane. Acestea au fost create după arhivele existente ale raliului și cu ajutorul lui Rene Metge, oficialul care stabilește traseele din raliul adevărat și cel care a câștigat de 3 ori raliul Paris-Dakar.

Mașinile pe care le vom avea la


Un start chinuit


I-am prins urma



dispoziție sunt unele dintre cele mai puternice autovehicule pe care le-ați văzut vreodată. Cu tracțiune integrală, copilașii aceștia urcă pante la care nici măcar nu visați. Jocul este astfel construit încât, la început, vom putea conduce mașini de serie, netunate. Pe măsură ce câștigăm cursele, ni se vor deschide mașini mai puternice și raliuri la o clasă mai înaltă. Diferența este semnificativă între clasele de raliuri. Dacă la clasa mașinilor de serie nici nu trebuia să folosesc frâna, deoarece frecarea roților cu macadamul în viraje era suficientă pentru a frâna mașina și a o așeza pe traiectoria perfectă, mai târziu, la clasele mai înalte, viteza pe care o ating bolizii este mult mai mare, iar folosirea frânei devine o necesitate.

După ce parcurgem toate cursele disponibile cu un anumit tip de mașini și după ce ne clasăm pe primul loc în fiecare dintre curse, vom putea participa la Master Rallye, raliul suprem desfășurat pe 10 trasee diferite, la care se cumulează timpii. Acesta este de fapt testul cel mai greu la care vom fi supuși.


Un viraj copiat

Pilot profesionist

Jucătorul poate alege dintr-un număr de mașini disponibile la începutul fiecărui miniraliu compus din 3 curse diferite. Mașinile au parametri diferiți pentru viteză maximă, accelerație, rezistență și manevrabilitate. Rezistența nu contează foarte mult la prima clasă, deoarece nu este foarte greu să menții mașina pe traseu datorită vitezei relativ scăzute pe care o poate prinde. După aceea, rezistența este unul dintre factorii importanți. Deși veți constata că mașina se strică destul de greu, iar primul lucru care cedează este suspensia, nu aceasta trebuie să fie principala voastră grijă. Există mai mulți factori care pot "contribui" la distrugerea mașinii. În urma loviturilor violente pot ceda și motorul, care va avea o putere mai mică, dar mai ales direcția. În concluzie, damage-ul există, deși se manifestă mai greu datorită rezistenței superioare a mașinilor de teren. Sfatul meu este să alegeți mașina care oferă în primul rând o accelerație superioară (curbele strânse și denivelările drumului impun o pornire cât mai rapidă de pe loc) și o viteză superioară pentru a vă putea distanța în liniile drepte.



Categoria mașinilor preparate

Jucătorul are posibilitatea de a umbla și la setările mașinii. Acestea nu sunt atât de complexe pe cât vi se pot părea în alte jocuri. Cu puține cunoștințe de mecanică veți putea scoate și ultima fărâmă de putere din bolizi. Dacă nu aveți cunoștințele necesare și nici bruma de experiență pe care simulatoarele auto o pot oferi de-a lungul timpului, atunci nici nu trebuie să intrați în setările mașinii. Vizualizarea parametrilor acestora în clipa în care o alegeți este suficientă.

Joc plăcut

Cei care vor căuta un supersimulator în Master Rallye vor fi dezamăgiți. Fizica mașinii este apropiată de realitate, dar are elemente care o apropie de arcade: urcatul pe versanți aproape verticali fără ca mașina să se dea peste cap, deși centrul de greutate a depășit cu mult aria roților, ciocnirile un pic cam dure cu efect slab asupra mașinii (tablăria se îndoaie greu, geamurile nu se sparg etc.), comportarea cam asemănătoare pe asfalt sau pe teren mocirlos, pietriș sau nisip. Cu toate acestea, jocul este distractiv, mașina ia virajele real, însă devine mai greu de controlat la viteză mare etc.

În plus, jocul poate fi jucat în multiplayer, LAN sau Internet, dar și în modul split-screen când aveți numai un calculator la dispoziție. Așa că, fără eforturi prea mari, veți putea face campionate peste campionate, cu runde de calificări și tot tacâmul pe un singur calculator. Mai mult, cerințele de sistem permit jucarea lui Master Rallye pe aproape orice calculator. Spor la treabă!

■ Sebah

Titlu	Master Rallye
Gen	Raliu
Producător	Steel Monkeys
Distribuitor	Microids
Ofertant	LEVEL
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	master-rallye-game.com

Colecția continuă!
Trainz



Ți-ai dorit vreodată să conduci o locomotivă? În curând, vei avea ocazia.



Partea a III-a

Așadar, rămăsesem undeva pe la partea cu ușa. De fapt, era vorba despre amplasarea unor obiecte așa numite "Active", adică acelea care pe lângă funcția de bibelou mai au și o utilitate oarecare. Toate sunt de fapt obiecte obișnuite care primesc însă anumite funcții prin intermediul script-urilor. Și... da, ați dedus bine, astfel de obiecte puteți crea și voi fără nici un fel de probleme... cu condiția să știți cum, lucru de care mă voi ocupa personal. Deocamdată o să ne concentrăm asupra obiectelor propriu-zise și mai încolo asupra părții de scripting.

Paturi, uși...

După cum ați observat probabil, în plugin-ul nostru "Căsuța", patul este doar mobilă fără nici o funcție. L-am ales special pentru a vă forța să experimentați un pic. Dacă nu ați reușit să amplasați unul care să și funcționeze, atunci din Object Window selectați Activator și de acolo selectați, spre exemplu, active_de_bedroll. Amplasați-l în cameră și veți observa faptul că acum puteți și dormi în el (dacă ați legat camera de exterior). Mai departe, să vă explic cum se amplasează ușile. În primul rând, să găsim o ușă care se potrivește cortului. În plugin-ul nostru am folosit de la Door, in_ashl_door_01, care este mai mult o pânză decât o ușă. Acum este timpul să o legăm de exterior. Pentru asta va trebui să alegem o locație. Din fereastra de Cell View din dreapta jos, selectați, să zicem, Balmora -4, -2. Vom alege o locație, spre exemplu în spatele Tyravel Manor. Aici, fie amplasăm un cort – ex_ashl_tent_02 –, fie amplasăm o intrare de tip ex_bc_cave_entrance (de la Static). Eu am ales varianta a doua. Această intrare va avea și ea nevoie de o ușă, așa că de la Door selectați door_cavern_doors00, sau oricare alta care se potrivește în respectivul loc. Dacă este prea mare sau prea mică, cu dublu clic deschideți fereastra de Properties de unde puteți modifica factorul de scalare. După ce ați amplasat obiectele din Balmora -4, -2 după modelul existent pe CD-ul LEVEL de luna trecută, deschideți fereastra de Properties a ușii prin dublu clic și în dreapta activați Teleport. De la Load Cell selectați 1_Căsuța și apăsați Select Marker. Veți fi automat transportați în interior, pe unde ar trebui să apară o săgeată solidă albastră care este marker-ul. Amplasați-l în cameră , în fața ușii, cu direcția săgeții indicând spre interiorul camerei. Când veți intra din Balmora, veți fi transportat acolo unde este capătul săgeții și veți privi în aceeași direcție. Acum închideți această fereastră de Properties și selectați ușa din cameră. Procedați aproximativ la fel, cu deosebirea că la Load Cell veți selecta Balmora -4, -2, iar marker-ul îl veți amplasa în fața ușii de la intrare, cu vârful spre Balmora. Aveți grijă ca marker-ul să fie complet deasupra podelei, altfel vă veți bloca prin texturi. Dacă vă veți plimba prin Balmora, la siltstrider veți observa un marker galben – Travel marker-ul care se folosește un pic diferit.

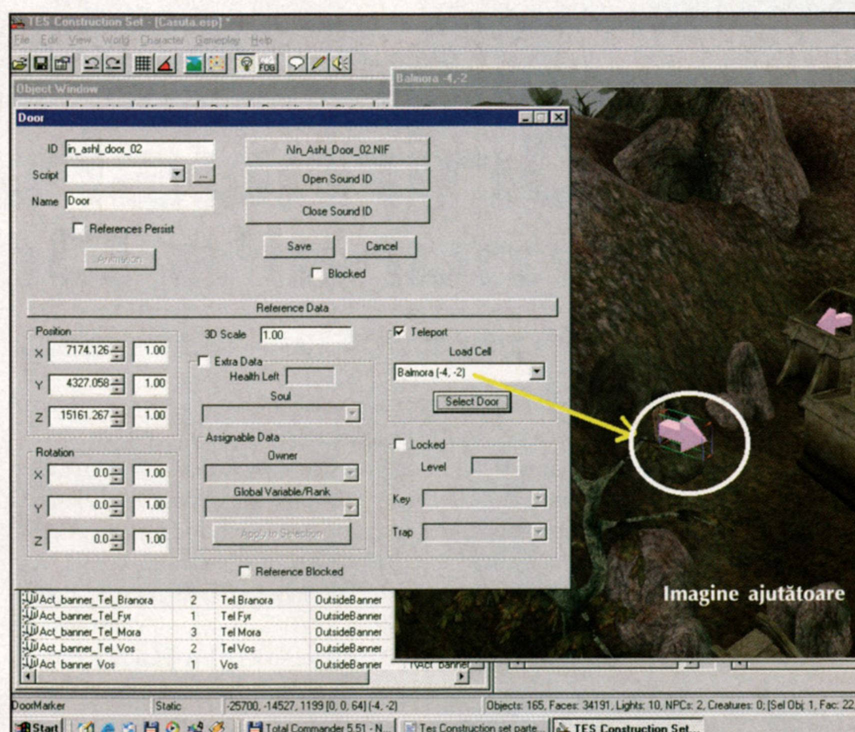
... eventual lumini etc.

Dacă nu vreți să orbecăiți prin cortul vostru propriu și personal, ar fi bine să amplasați o sursă de lumină, fie sub forma unor torțe, fie una dedicată, așa cum găsiți în Object Window la Light, fie ambele. În principiu, este foarte simplu. De la Light selectați lava_light_2048, unde 2048 reprezintă raza pe care aceasta va împrăștia lumina. Amplasați-o în mijlocul cortului, undeva sus și apoi, ca pentru aproape orice obiect, cu un dublu clic activați fereastra de Properties. De aici puteți modifica aproape orice doriți, însă nu uitați să creați o nouă sursă, special pentru acest plugin, altfel toate modificările pe care le faceți vor apărea peste tot unde această sursă de lumină este

folosită. Ca să vă reamintesc, de la Light, selectați lava_light_2048, dați un clic dreapta și apoi New. Dați-i un nume și apoi vă va apărea în aceeași listă. Abia acum îi puteți modifica liniștiți orice caracteristici. Pentru efect mai puteți amplasa torțe, diferite lămpi, lămpițe, felinare, țevi cu neon etc. Acum, practic plugin-ul poate fi considerat ca fiind gata, având în vedere scopul pentru care a fost creat. Sunt sigur însă că voi veți face lucruri de 100 de ori mai utile și mai arătoase decât acesta. Spre exemplu, A Good Place to Stay poate să stea ca mărturie posibilităților de design. În numărul viitor al revistei voi încerca să vă explic cum se poate crea un exterior și cum se poate atașa lumii deja mari a Vvardenfel-ului.

■ **Locke**





Imagine ajutătoare

Moduri

În această lună, vom vorbi despre două moduri foarte interesante și un utilitar pentru crearea de liste cu așa-numiții "leveled monsters" (monștri care sunt generați în funcție de nivelul pe care-l aveți atunci când îi întâlniți). Primul, numit "Wakim's Game Improvements", este suma unor modificări destul de masive în ceea ce privește gameplay-ul. Ele reprezintă de fapt viziunea autorului asupra jocului în general, mai ales asupra dificultății sale. El a considerat că anumite aspecte ale Morrowind-ului nu sunt foarte bine echilibrate, ca de exemplu faptul că încă de la niveluri foarte mici puteți omorî NPC-uri cam după cum vă taie capul. De asemenea, anumite NPC-uri nu prea folosesc vrăji în luptă, deși au în dotare unele care le-ar fi foarte utile împotriva voastră. Apoi, comportamentul monștrilor este de multe ori idiot. Aceste probleme plus încă foarte, foarte multe altele sunt rezolvate de acest mic plugin. Jocul va deveni într-adevăr mai greu, însă mult mai echilibrat decât în forma originală. Nu uitați să citiți lista de modificări!!! Al doilea plugin conține un nou quest alcătuit din multe altele mai mici, însă nu neapărat ușoare. Va trebui să găsiți 10 indici propilonici pentru care veți primi drept cadou un Master Index. Acesta vă va da posibilitatea de a vă teleporta pe întinsul Vvardenfel-lului, folosind 10 camere propilonice amplasate în puncte fixe. Utilitarul pentru crearea de liste cu "leveled monsters" se folosește în modul următor: după ce l-ați pornit, apăsați Create New. Intrați în Morrowind/Data files, denumiți-l și apoi apăsați Save. Mai departe, luați fiecare plugin în parte, încărcați-l și dați Merge. Veți primi un mesaj de confirmare care vă va spune dacă respectivul plugin încărcat are sau nu "leveled monsters". La sfârșit apăsați Update și gata. Când veți porni Morrowind-ul, de la Data Files selectați și această listă, care va apărea ca plugin de sine stătător. Poate că v-am băgat în ceață, însă acest utilitar este foarte necesar ,deoarece s-ar putea să aveți probleme atunci când folosiți mai multe plugin-uri, probleme ce pot merge până la imposibilitatea de a mai juca (se pot distruge salvările).


Haită de Nix Hounds decimată


Wallpaper de la Rav3n ☺



Onimusha 2 Samurai's Destiny

Japonia este în pericol! File – Save as...

... pentru că Jesus saves! Dar asta e cu totul altă poveste, care se petrece pe la sfârșitul fiecărui aprilie. În Onimusha 2 însă jucătorul este un tânăr erou îmbătrânit de ani, care își vede satul, părinții, pisica Pisu, prietenii din copilărie și salcâmul din spatele cășii, omorâți cu sălbăticie de soldați-demoni conduși de nimeni altul decât Nobunaga (un supărat nobil din țara cu mai multe răsărituri decât apusuri de soare, dat dracului, la propriu). Numele eroului nostru: Jubei Yagyu. Misiunea sa: SAVE JAPAN! Modalitatea de operare: action/adventure pentru PlayStation 2 și, mai mult, un joc care m-a convins să-mi cumpăr PS2.


Viață am, sabie am! HAI!

În joc, personaje 3D-real-time aleargă cu plete bălaie spre cernit prin decoruri 3D-pre-rendered, prin care apar și elemente de engine 3D (cum ar fi animația apei, poate cel mai ud H2O pe care l-am văzut vreodată). Jubei&prietenii (Ekei – călugăr-sulițaș/sugativă; Magoichi – pușcaș Andreea ne-marin; Kotaro – ninja cu fulgi mari și Oyu – reprezentanta sexului frumos și galben) luptă cu hoarde demonice, electronice și sarcastice, pentru ca, la final, să îi explice lui Nobunaga cum stă cu hip-hop-ul japonez, pneumonia atipică chinezească și filozofia lui Șo Ping Hă și Can Ță. Fără caterincă, acest joc este poate cel mai bun produs pentru PS2 pe care l-am văzut până acum.

No, buna galbenă

... despre care vă vorbeam înainte este iubita cu care Jubei nu va ajunge în pat nici măcar la sfârșitul jocului, pentru că Onimusha 2 este făcut de japonezi și este udat cu multe lacrimi cât crocodilul. Efectiv, plângi în fața televizorului când vezi ce grafică le-a putut ieși ăstora de la Capcom. Și nu doar grafica... conceptul din spatele jocului, deși oarecum simplist, oferă un gameplay de milioane. Am terminat Onimusha 2 dintr-o răsuflare și mai vreau. În principiu, Jubei are o sabie cu proprietăți magice (pe parcurs mai pune falanga și pe o suliță, o sabie dublă și un ciocan), cu care taie în creaturile diavolului (de la șopârle bipede la soldați în armură, roboți, ninja cu măști sinistre de păpușă și tauri gigantici cu topoare cât blocu'). Pentru a obține cooperarea prietenilor sus-menționați, în Onimusha 2 există un sistem de prietenie (?), prin care cu cât dai cadouri mai multe și mai la fix (de exemplu, lui Oyu îi dai armele occidentale care îi plac, parfumuri, flori etc.), cu atât respectivii apar mai des să te ajute și chiar poți să îi iei sub control în anumite situații.

Jubei (și ceilalți) se hrănesc cu sufletele victimelor, care au particularități diferite în funcție de culoare: regenerează sănătatea sau magia, intră în stocul pentru upgrade-ul armelor (în care "bagi" suflete pentru a le îmbunătăți) sau îl transformă pe Jubei în Onimusha (un erou invincibil și mult mai puternic, dar pentru un timp limitat).

Onimusha 2 este action toată ziua (inclusiv cu boss-fights), dar are și elemente de adventure (puzzle-uri simple, ia cheia-deschide ușa etc.). Per total, un joc care te ține lipit de televizor cu zilele. Eu și acum mai am urme... Apropo, se face și Onimusha 3 (e trailer pe DVD).

■ Mike

Titlu	Onimusha 2: Samurai's Destiny
Producător	Capcom
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
ON-LINE	www.capcom.com
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05


Boss cu sulița în... burtă

Mici de crocodil, Made in Japan

Jubei Yagyu

Oyu

NBA Street Vol. 2



Sărind din başcheţi...

Nu ştiu ce se întâmplă cu EA-ul ăsta, dar în jocurile cu şi despre sport nu are egal. Tot ce scoate, chit că este pentru PC sau pentru console, sparge tot. Nu că ar mai avea ce concurenţă să spargă, dar tot sparge. Topuri, recorduri de vânzări, monitoare şi televizoare deopotrivă. Ce contează că unul dintre puţinele jocuri cu care nu ar fi trebuit sub nici o formă să o dea în bară, NFS: Hot Pursuit 2, a ieşit un rebut, dacă celelalte mai puţin importante sunt block-bustere? Oricum, la simulatoare sportive, EA dă clasă competiţiei inexistente. Aşa s-a întâmplat şi cu acest joc. Ideea este atât de fumată, atât de simplă, atât de atât de şi totuşi atât de atractivă.

... direct în coş...

Ideea jocului, după cum spuneam şi mai sus, este una foarte simplă. Două ere complet diferite ca look, atitudine şi stil de joc sunt puse faţă în faţă: anii '70 versus anii '00 – oare e bine?! Cei mai reprezentativi jucători ai anilor de care am vorbit sunt puşi faţă în faţă pe terenurile de pe care au plecat. Toţi sunt convocaţi la o întâlnire pe asfaltul din cartier. Pe asfaltul din cartierul lor, nu din cartierul nostru. Că la noi nu mai e asfalt nici pe stradă, doar cratere. Să continuăm. Totul începe cu o acţiune dusă la extrem. Arcade-ul este la putere. Schemele din joc sunt fanteziste, atitudinile jucătorilor sunt cele care fac legea pe teren, iar arbitrul o ia în gură dacă îl prinde cineva comentând.

Echipele sunt de câte trei, iar cea mai mare realizare a jocului este posibilitatea a patru jucători în carne şi oase să pună mâna pe controller şi să joace care pe care. Adrenalina te ţine ridicat în picioare tot timpul partidei. Ritmul în care se joacă şi feeling-ul incredibil pe care ţi-l creează te face să suni la şcoală sau la muncă şi să spui că nu te simţi bine, că eşti bolnav. La naiba, te fac să suni şi să spui că ai murit doar ca să mai poţi juca încă un pic.

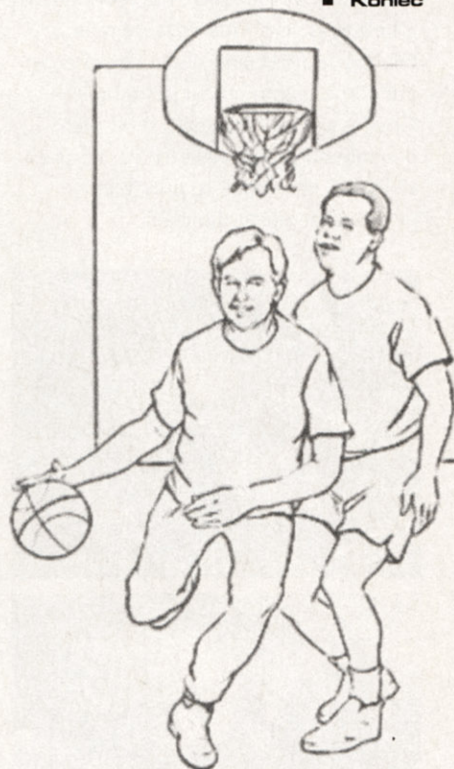
Grafica este foarte frumoasă. Nu am avut nimic de reproşat. Totul arată foarte bine, iar jucătorii au o mişcare incredibil de fluidă. Cu toate că schemele de joc sunt foarte multe la număr, modul în care ele sunt puse în practică este foarte simplu. Nu se creează nici un fel de încrengătură de degete pe controller, iar timpul de învăţare a butoanelor este, de asemenea, foarte scurt. Dacă nici după o oră de joc nu te vei descurca onorabil, atunci este timpul să te apuci de croşetat pentru a-ţi dezvolta îndemânarea.

Ce mai este interesant este faptul că multiplayer-ul nu se rezumă doar la un meci între participanţi, ci oferă şi posibilitatea pornirii unui campionat în urma căruia se vor deschide noi terenuri de joc, noi jucători-surpriză şi noi echipamente sportive. Aşa că, dacă sunteţi mai mulţi în casă, nu vă veţi plictisi doar în Versus Mode, ci vă veţi plictisi şi în Championship Mode. Vorba vine. În acest fel, joaca în cooperativ va fi foarte fructuoasă şi satisfacţiile pe măsură.

... sau afară din teren

Jocul merită cumpărat. Este unul dintre cele mai bune simulative sportive de pe console. Este action packed şi cu multe obiective secrete. Toate acestea la jumătate de realism, cu un arcade ce creează o dependenţă notorie şi cu o satisfacţie incredibilă. Vreau să joc cât mai multe asemenea jocuri şi le vreau şi pe PC.

■ Koniec



Titlu	NBA Street Vol. 2
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Int.
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
ON-LINE	N/A

Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97



Pe aripile vântului



Mi-am luat TURBO



Freză de anii '70



Halo

"Kampf um die Zukunft", zic ei...

Poate o să vă întrebați ce caută articolul ăsta aici după ce o să citiți mai mult de primele două paragrafe și, de ce nu, ce caut eu aici? De fapt, chiar la asta mă gândeam de dimineață, între cafeaua pe care nu o aveam în față și țigara pe care nu o fumam eu. Știu cumva germană? Ar trebui... vorba 'ceea, după opt ani ar fi trebuit să se prindă ceva de mine. Nichts! Toate doamnele în vârstă care îmi vorbeau împiedicat în limba lui Goethe și a lui Khan erau mult prea ocupate cu problemele lor de acasă ca să le mai pese dacă se prinde ceva germană de puștii din clasă.


Peste mii de ani, cu Aro-ul la un picninc


Nu-mi place nisipul

Ah, stați o clipă, nu v-am spus "DE CE". Pentru că Halo este unul dintre cele mai cunoscute, apreciate și bine vândute jocuri în momentul de față. Chit că e pe Xbox. Chit că acum, imediat, apare și Halo 2. Și noi, cei cu PC-uri și mauși, ce ne facem? Vine varianta de PC peste noi în curând și LEVEL-ul nici măcar nu a scris despre versiunea de Xbox. Rușine! Gameri din toate caféurile, uniți-vă!

Poate nu v-am spus, dar singura variantă de Xbox pe care am găsit-o în România a fost una în germană, mama ei de limbă încâlcită! Și asta prin amabilitatea celor de la Best, că altfel nu puneam eu pleoapa pe jocul ăsta nici în engleză, nici în anul ăsta.

Așa că m-am înhămat la câteva ore de jucat Halo, în germană, fără să înțeleg decât 1 cuvânt din 10 (și asta doar în cazul în care contextul mă ajuta), cu imensitatea aia de controller de Xbox în mână și cu televizorul în față. Așadar, câteva cuvinte despre Halo...

Gut und schlecht

Pun pariu că nu ați mai văzut subtitluri în germană în revista noastră preferată. Nici eu. Dar îmi place să încerc lucruri noi. De exemplu, azi dimineață am mâncat o felie de pâine cu gem și unt, fără pâine! Vă spun eu, sunt un deschizător de drumuri, stați pe aproape.

Halo încă mai este un joc frumos. Spun "încă" pentru simplul motiv că a trecut mult timp de când a fost lansat. Atunci probabil că a rupt ochii jucătorilor. Astăzi însă nu o să mai obțină astfel de reacții din partea noastră. Cel puțin din partea mea, nu... și eu știu tot, aveți încredere în mine. Engine-ul grafic este impresionant prin ușurința cu care se descurcă printre atâtea spații largi și spații închise, toate puse laolaltă într-un singur nivel. Grafica este însă prea colorată... Recunosc, efectele armelor, exploziile și tot ce ține de eye-candy sunt demne de laudă, însă prea mult roz, roșu, albastru și alte culori după care îți vine să-ți cumperi o pungă de bomboane. Ce e însă deranjant este că jocul se sacadează. E drept, doar în unele momente, însă în unele cazuri chiar nu am văzut nici un motiv care să explice numărul redus de FPS-uri.

Acum, depinde de voi... Dacă sunteți obișnuiți cu FPS-urile pe console și controlul lor atât de diferit (și mult mai greoi) de ceea ce ne place nouă (tastatură+maus), atunci nu e nici o problemă. Halo este un FPS cu destule inovații și cu un gameplay îndeajuns de diversificat și incitant încât să vă ocupe tot timpul pe care-l aveți. Eu însă nu mă pot obișnui. Stau până nimeresc un inamic de mă apucă somnul. Asta e mai mult vina mea, recunosc, însă dacă vorbim despre modul în care se controlează vehiculele, atunci e vina LOR! Nici nu se pune problema să gonești cu mașinuța prin nivel. Derapează, are un oarecare delay la controale etc. Bună idee, totuși.

Stai să vină și la noi

Dacă nu ar fi fost în germană, jocul mi-ar fi plăcut cu siguranță, chiar dacă e pe Xbox și nu am un maus care să mă ajute. Dacă îl găsiți în engleză și aveți și Xbox, cumpărați-l. Dacă nu, așteptați versiunea de PC care apare, apare, apare...

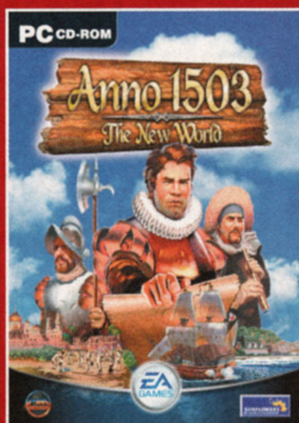
■ Er

Titlu	Halo: Kampf um die Zukunft
Producător	Bungie Studios
Distribuitor	Microsoft
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★☆
Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă jocul Anno 1503: The New World

Care este numele pilotului din jocul Toca Race Driver?

a. Colin McRae
b. Ryan Mckane
c. Titi Aur

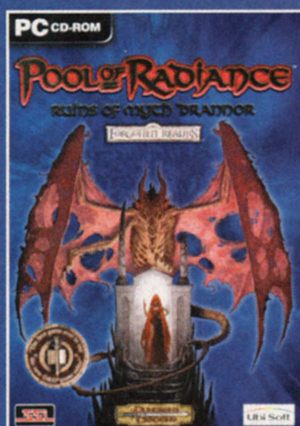
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului Toca Race Driver din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov, până la 1 iulie 2003.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă jocul Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor

Care este meseria oficială a personajului principal din Indiana Jones and the Emperor's Tomb ?

a. arheolog
b. cobzar
c. olar

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului Indian Jones din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov, până la 1 iulie 2003.

CONCURS LEVEL ȘI

THRUSTMASTER®



Câștigă High Definition DVD + RGB Audio Video Cable pentru PS2

Ce fel de tastatură este modelul Hi-End Foldable Keyboard?

a. pentru console
b. pliabilă
c. fără taste

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în rubrica Hardware din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov, până la 1 iulie 2003.

Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE

Kid Clown: Crazy Chase

Ce să vă spun despre el? Este o nebunie de joc jump'n'run. Un umor mai imbecil decât în acest joc nu am mai experimentat decât în seria Monkey Island. Japanejii ăștia, câteodată, se întrec pe sine. Nu știu cine s-a ocupat de Crazy Chase și nici nu mă interesează, dar mai mult ca sigur că a fost un meseriaș. Acest joc se rezumă la a te feri de bolovani, a sări peste băltoace, a evita tot felul de capcane ce apar la tot pasul și asta doar pentru a salva o amărâtă de prințesă care are un tată isteric. Nu știu dacă a văzut vreunul dintre voi desenele animate în care Duffy Duck intră în pielea lui Robin Hood și o ia în barbă la modul cel mai urât posibil. Dacă aveți bani și vă permiteți să vă cumpărați GBA și jocuri pentru GBA, este imperativ ca acest joc să facă parte din colecția voastră.



Producător: Kemco
Distribuitor: Kemco

CALITATE ★★★★★

Stuntman

După ce a spart bariera sunetului pe PS2, Stuntman ajunge și pe GBA. Și nu oricum, ci cu alai și în sunete de trâmbițe. Credeați că nu se poate face nici un fel de cascadorie cu mașina în tren? Iată că de acum vei putea sări peste poduri, blocuri, râuri și tot felul de alte obstacole oriunde vei dori. Mare minune și GBA-ul ăsta... Să vezi tu ce poate face un prăpădit cu o mașină în jocul ăsta. Poate să calce pisici fără să clipească, poate pune un stop cadru doar pentru a vedea ce frumos se izbesc păsărelele de filtrul de aer pe care îl poartă pe afară. Nici nu îți poți da seama ce cascador mare ești. O dată am putut chiar să sar peste o bordură doar făcându-mi avânt din buci. Scuzați cuvântul "avânt", știu că nu își are rostul aici.



Producător: Infogrames Entertainment
Distribuitor: Infogrames Entertainment

CALITATE ★★★

■ Koniec

Câştigătorii lunii aprilie

4

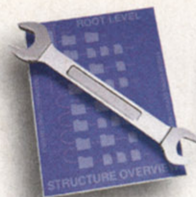
La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Command&Conquer: Generals a fost câștigat de către Butnaru Dorian din Iași.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Conflict Zone a fost câștigat de către Navala Victor din București.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Chițu Remus din Hunedoara a câștigat un Multitap PS2.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





HarDwarE

Minolta MagiColor 2300W

Cuvintele "Culoare de la Minolta? Succes fără efort!" se potrivesc de minune când vine vorba de această imprimantă. În primul rând, datorită faptului că se încadrează în seria de imprimante sub 1000 USD. În al doilea rând, pentru că este o imprimantă laser, iar în al treilea rând, pentru că este și color. Motivul pentru care o imprimantă de calibrul lui MagiColor 2300W se încadrează în acest segment este faptul că producătorul a renunțat la așa-zisele brizbizuri. Dintre aceste "eliminări" putem aminti display-ul grafic de pe front panel-ul imprimantei, lipsa celei de-a doua tăvi de alimentare cu hârtie, eliminarea portului pentru conectarea în rețea și instalarea unui procesor mai lent. Totuși, pentru a compensa pierderile de pe front, s-a montat lângă clasicul port LPT și un port USB. Datorită implementării acestuia, datele care odată erau prelucrate de procesorul intern al imprimantei sunt transferate acum cu o viteză mai mare dinspre procesorul sistemului care a preluat cu succes sarcina celui dintâi. Funcțiile de management și configurare au fost implementate în soft și astfel se explică obținerea unei calități excelente a imprimării la un preț atât de mic. Pentru că a venit vorba de imprimare, MagiColor 2300W este capabilă să listeze până la 16 pagini pe minut în mod monocolor și maxim 4 pagini color pe minut.



Specificații:

Tip Procesor:	Naltec, N-1
Memorie:	32 MB SDRAM
Metodă de imprimare:	laser electrofotografic
Viteză imprimare:	4 ppm color; 14 ppm monocrom
Rezoluție:	Normal – 600 x 600 dpi FineArt – 1200 x 600 dpi
Dimensiuni:	356 mm x 550 mm x 392 mm
Greutate:	34 kg

- **Denumire:** MagiColor 2300W
- **Gen:** imprimantă color laser
- **Producător:** Minolta
- **Distribuitor:** Minolta România
- **Telefon:** 021-332.50.90
- **Preț:** 695 EUR (fără TVA)
- **Calitate:** 5/5

Un nou look pentru Longhorn

Ia ghiciți la ce s-au mai gândit băieteii și fetițele de la Microsoft. Ei au pus la bătaie un plan de reconstrucție a interfeței grafice ce va fi implementată în viitorul sistem de operare, pe al său nume de cod Longhorn. Acel plan constă în realizarea interfeței grafice într-un environment 3D. Partea "dureroasă" este faptul că trebuie să aveți în sistem un accelerator grafic care să știe să folosească instrucțiunile din DirectX9. Totuși, pentru cei care la data respectivă nu vor îndeplini această "condiție", cei de la Microsoft vor lansa și o versiune a acestui sistem de operare capabil să lucreze doar cu plăci grafice 3D cu suport pentru DirectX7. Cele două versiuni de Windows vor fi numite Tier 1 pentru cei cu plăci DirectX9, respectiv Tier2 pentru cei cu plăci 3D cu DirectX7.



Dell Inspiron 2560 are probleme

Tot în seria "se poate întâmpla și la case mai mari" putem cataloga și compania Dell. Nu cu foarte mult timp în urmă, oficialii companiei au dat publicității un anunț conform căruia, din cauza unor "probleme" la linia de fabricare, au dat-o în bară cu un lot de plăci de bază pentru notebook-uri și laptop-uri. Ca urmare, peste 20.000 de posesori de notebook-uri Dell Inspiron 2650 vor fi "vizitați" de către tehnicienii companiei, care vor încerca să rezolve problema prin înlocuirea respectivelor plăci de bază direct la reședința posesorilor.



Trust Televiewer 1610 RC

Nu știu cum sunt alții, dar eu îmi amintesc de vremurile în care cine avea o placă video cu conector pentru TV-Out era considerat "meseriaș"... Ei bine, astăzi situația s-a schimbat. Acum oricine își cumpără o placă video mai de soi primește aproape automat și respectivul conector TV-Out. Da, însă calitatea imaginii transmise mai lasă pe alocuri de dorit, ca să nu mai zic și de unele probleme cu driverele.

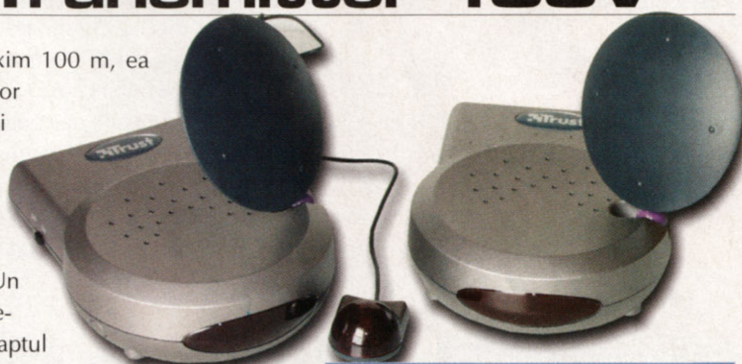
Dacă tot vrei să îți vezi filmul preferat în format DivX sau chiar DVD, cei de la Trust au născocit o chestie. Acest dispozitiv are rolul de a converti semnalul VGA transmis de placa video în semnal TV. Și mai știți care e grozăvia? Calitatea imaginii este incredibilă. Rezoluția desktop-ului poate să aibă maxim 1600 x 1200, indiferent de adâncimea de culoare sau refresh. Și ca să împăcăm și capra și varza, găsim și un cablu în formă de "Y" la care se poate lega și monitorul. În acest fel, puteți vedea imaginile și pe monitor, și pe televizor. Controlul contrastului, al luminozității, al funcțiilor de zoom sau de poziționare a imaginii pot fi efectuate fie din butoanele de pe convertor, fie din telecomanda ce îl însoțește.



Denumire: Televiewer 1610 RC
Gen: convertor video
Producător: Trust
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 79 EUR (fără TVA)
Calitate:

Trust Wireless Transmitter 100V

Și de această dată tot cei de la Trust încearcă să ne suprindă printr-un dispozitiv ce are de-a face nu numai cu semnale video, ci și cu semnale audio. Mai exact, acest "sistem" este format din două piese intitulate sugestiv "emițător" și "receptor". Ce fac ele? Permit realizarea unor conexiuni wireless prin care se transmit semnalele video și audio dintre un DVD Player sau un receiver de satelit la un televizor. În acest fel, nu trebuie să stați să mai întindeți cabluri prin casă sau sa mutați nu-știu-ce mobilier. Calitatea imaginii este deosebită, iar sunetul poate fi transmis chiar și în format stereo. Distanța maximă pe care o poate acoperi este de maxim 100 m, ea putând fi ușor influentață și de prezența unor pereți sau a altor obstacole. Un alt lucru interesant este faptul că, pentru a comanda, de exemplu, un DVD Player să treacă la un alt capitol al filmului, este suficient să îndreptați telecomanda acestuia către emițătorul Trust și acesta va retrimite cererea primită direct DVD Player-ului, indiferent unde s-ar afla acesta.



Denumire: Wireless Transmitter 100V
Gen: emițător/receptor wireless
Producător: Trust
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 58 EUR (fără TVA)
Calitate:

Un nou chipset de la SiS

Noul chipset, pe al său nume SiS648FX, reprezintă doar o îmbunătățire a actualului chipset SiS 648. Printre caracteristicile principale ale acestui nou chipset se numără suportul pentru magistrala de 800 MHz, capabilitatea single-channel care îi permite să utilizeze memoria DDR400 și, nu în ultimul rând, suportul pentru tehnologia HyperThreading. Până în momentul în care vor primi dreptul de licență din partea celor de la Intel, pentru comercializarea acestui chipset, cei de la SiS încearcă să pună bazele unui nou chipset ce va încorpora și un controller de memorie dual-channel.



Half-Life2 și ATi ies la lumină

Nu cu foarte multă vreme în urmă a avut loc la Electronic Entertainment Expo din Los Angeles o veritabilă prezentare în care protagoniștii au fost ATi și Vivendi Universal, distribuitorul oficial al jocurilor Valve. În cadrul acestei manifestări, au fost prezentate "live" secvențe din ceea ce se va numi Half Life 2. Demonstrația jocului a fost făcută de către Gabe Newell, co-fondatorul companiei Valve, pe un sistem bazat pe un accelerator ATi Radeon 9800 PRO cu 256 MB. Odată cu această manifestare, compania ATi a dorit să demontreze încă o dată capabilitățile chipset-urilor sale grafice.



Seko VPX-1200



Întrebare întrebătoare: ce poți face cu un proiector funcționabil și legat la un PC? Parcă și aud o mulțime de răspunsuri mai "funny". Ei bine, ce poți să faci? Eu unul mi-aș transforma camera într-o sală de cinema și probabil i-aș "taxa" pe toți prietenii mei cu mult sub prețul pieței (popcoarnele sunt incluse în preț). Iar ca efectul să fie și mai "beton", o să duc toate setările proiectorului la maxim. De exemplu, cu SEKO VPX-1200 pot să realizez o imagine cu o diagonală de peste 7 m și pot să afișez un desktop la o rezoluție maximă de 1152 x 864. Dacă totuși aș dori să proiectez și imagini din alte surse, nu e nici o problemă. În acest proiector sunt incluse toate tipurile de conectori, atât video, cât și audio. Dacă doresc să fac o prezentare într-un cadru „business", să zicem, și nu prea am chef să tot alerg de colo-colo să schimb nu-știu-ce setări, să măresc sau să micșorez diverse chestii, pot să realizez toate acestea din telecomandă. Dar aceasta nu e o telecomandă oarecare. În afară de funcțiile de control al proiectorului, ea mai are un fascicul laser (roșu) cu ajutorul căruia pot să atrag atenția mult mai ușor asupra unui aspect din imaginea proiectată.

Totul bine și frumos, până la preț însă. Nu pot să zic că e foarte mare, însă până una-alta va trebui să mă mulțumesc doar cu un amărât de televizor.

Specificații:

Strălucire:	1200 lumeni
Nivel contrast:	400:1
Tehnologie:	TFT – LCD
Rezoluție maximă:	1152 x 864
Diagonală imagine:	1-7,5 m
Greutate:	3,5 kg
Sunet:	speaker încorporat

Denumire: VPX-1200
Gen: proiector digital
Producător: Seko
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 1583 EUR (fără TVA)
Calitate: 5/5

Napa WMA-MP3 Player

Calitatea deosebită a sunetului și ușurința în utilizare transformă acest player într-un adevărat companion pentru cei care iubesc muzica la purtător. Informațiile și detaliile melodiilor pot fi urmărite pe ecranul LCD, iar navigarea printre melodii și controlul volumului se realizează cu ajutorul a doar câtorva butoane. Napa DAV 326 dispune de un excelent sistem anti-șoc, capabil să mențină buna desfășurare a audiției 960 de secunde.

Denumire: Napa DAV 326
Gen: MP3/WMA/CD Player
Producător: A-Max Tehnology
Distribuitor: UltraPRO Comp.s
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 89 USD (fără TVA)
Calitate: 4/5

ASUS DVD-R/RW

ASUS DVD-R/RW oferă una dintre cele mai accesibile soluții de stocare în cantități foarte mari a datelor; în plus, unitatea poate reda la o calitate deosebită și respectivele filme de pe suporturile DVD. Un CD blank poate fi ars la o viteză maximă de 16X, poate fi rescris la o viteză maximă de 8X și citit la 32X. În cazul unui DVD-R, viteza maximă de scriere este de 4X, iar de citire 12X.

Denumire: DRW-0402P
Gen: unitate DVD-R/RW
Producător: ASUS
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 271 USD (fără TVA)
Calitate: 3/5

XONIX Mega Memory Watch

Compania Xonix a lansat pe piață un produs destinat acelor persoane pentru care timpul costă bani. La prima vedere, acest produs îndeplinește funcțiile unui ceas de mână. Pe cureaua acestuia descoperim un conector USB, având rolul de a alimenta cu date memoria internă – pot fi stocate până la maxim 32 de MB de date. Ceasul este protejat anti-șoc și oferă siguranță chiar și sub apă.

Denumire: Mega Memory Watch
Gen: dispozitiv stocare date
Producător: XONIX
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 33 USD (fără TVA)
Calitate: 3/5

SMC EZ Connect Turbo

Destinat rețelelor de tip wireless, acest access point produs de compania SMC funcționează la o frecvență de 2.4 GHz. Ratele de transfer ce se pot atinge cu SMC EZ Connect Turbo sunt de 11/22 Mbps în mod Auto-Sensing. Un astfel de access point poate "întreține" cu succes până la 253 de conexiuni simultane la o distanță maximă de aproximativ 300 de metri.

Denumire: EZ Connect Turbo
Gen: access point
Producător: SMC
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 169 USD (fără TVA)
Calitate: 5/5

Pinnacle PCTV Deluxe



Pinnacle PCTV Deluxe pune la dispoziție o adevărată armă special concepută pentru a oferi utilizatorului exact ce are nevoie în materie de prelucrare video. Fiind un dispozitiv extern, instalarea și montarea nu vor pune probleme deosebite nici chiar unui începător într-ale calculatoarelor. Se instalează driverele, se conectează la portul USB și ești gata de acțiune. Pentru a putea fi folosit pe post de TV Tuner, este necesară conectarea unui cablu TV. Fie că este folosit "pe cablu' ", fie că se folosește o antenă, calitatea imaginilor recepționate este foarte bună. Controlul canalelor, al volumului sunetului sau alte numeroase funcții pot fi operate de la distanță cu ajutorul unei telecomenzi.

Un alt aspect al acestui TV-Tuner este acela că se pot realiza capturi real-time în format MPEG 1 și 2 chiar în timp ce urmăriți respectivul program. Calitatea capturilor este foarte bună, ea putând concura uneori cu cea a unui DVD.

Datorită softurilor incluse și a numeroșilor conectori video și audio prezenți pe acest dispozitiv, practic se pot captura imagini de pe orice dispozitiv (playere și camere video etc.). Dacă prin respectivul computer se mai găsește și o unitate CD/DVD-R, Pinnacle PCTV Deluxe o poate folosi pentru vă salva creațiile în diverse formate pe diferite medii de stocare (Video CD-uri, Super Video CD-uri sau chiar DVD-uri). În acest fel, nu trebuie să vă mai faceți griji în privința spațiului de pe harddisk.

Denumire: PCTV Deluxe
Gen: TV Tuner extern
Producător: Pinnacle
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 239 EUR (fără TVA)
Calitate:

Terratec Cameo Convert



Cameo Convert a fost special conceput pentru aceia dintre voi care doresc să realizeze capturi de imagini video de pe echipamente analogice. Pentru conectarea lor se pune la dispoziție o întreagă paletă de conectori plus cablurile aferente conectării. Interfața cu PC-ul se realizează prin intermediul unui port FireWire bidirecțional. Pachetul conține, pe un CD, soft-uri necesare editării secvențelor video.

Denumire: Cameo Convert
Gen: convertor analogic-digital
Producător: Terratec
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 274 EUR (fără TVA)
Calitate:

Hercules Smart TV



Achiziționarea unui TV Tuner extern poate uneori scuti utilizatorii de multe bătăi de cap. Tot ce trebuie să faceți este să conectați la acest tuner o sursă de semnal TV și un cablu special ce se montează între placa video și cablul video al monitorului. Recepționarea ireproșabilă a canalelor TV este uneori pusă în umbră de lipsa funcțiilor de teletext sau a posibilităților de a realiza orice fel de captură video.

Denumire: Smart TV
Gen: TV Tuner extern
Producător: Hercules
Distribuitor: Ubi Soft
Telefon: 021-231.67.69
Preț: N/A
Calitate:

Kworld Mpeg TV Station / USB



Exceptând procedeul de recepționare a posturilor TV, Kworld Mpeg TV Station oferă și posibilitatea de a asculta posturile de radio preferate. Se pot realiza capturi în format MPEG pentru clipurile video și în format WAV pentru capturile audio. Pentru a putea utiliza în condiții optime acest produs, vă recomand folosirea unui sistem de operare Windows 2000/XP. Driverele puse la dispoziție pentru Windows 95/98 sunt foarte instabile.

Denumire: Mpeg TV Station / USB
Gen: TV Tuner Extern
Producător: Kworld
Distribuitor: Quartz Computer
Telefon: 021-410.99.48
Preț: 60 USD (fără TVA)
Calitate:

Terratec Vice Versa



La fel ca și frățiorul său mai mare, acest produs are și el rol de conversie, limitată doar în privința sunetului. Pe scurt, acest produs transformă semnalul audio dintr-o sursă analogică într-un semnal ce poate fi folosit de echipamentele digitale. Tot cu acest dispozitiv se poate realiza și procedeul invers, adică o conversie dintr-un semnal audio digital într-unul analogic. Alimentarea se poate realiza fie dintr-un port USB, fie dintr-o altă sursă externă.

Denumire: Vice Versa
Gen: convertor digital-analogic
Producător: Terratec
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 45 USD (fără TVA)
Calitate:

Thermaltake SubZero4G



Odată cu începerea sezonului estival, temperaturile de prin computere încep să o ia razna. La un moment dat, ajung să se încălzească într-un asemenea hal, încât mai că îți vine să fierbi un ou... că doar poate în timpul unui Warcraft ți se face foame. Totuși, oricât de funny ni s-ar părea aceste situații, nu este deloc bine, mai ales pentru componentele din interiorul carcasei. Mai exact, pentru a mai domoli din „arșița" cu care se luptă din greu procesorul, compania Thermaltake vine cu injecția... aaa, mă scuzați, cu soluția. Despre ce e vorba? SubZero4G este un nou model de cooler special conceput, cu ajutorul căruia temperatura degajată de procesor este mult mai rapid degajată în afară. Cooler-ul are la bază două plăci de cupru și aluminiu. Între acestea și restul cooler-ului s-a introdus un sistem electronic ce funcționează pe principiul efectului Peltier. Mai pe românește, în momentul în care acest sistem este alimentat cu curent electric, dispozitivul "transportă" căldura dintr-o parte în cealaltă, adică de la cald la rece.

Pentru aceasta este necesară alimentarea cooler-ului din exterior printr-o placă ce are la un capăt un conector care se leagă direct la priză, iar pentru susținere se montează în PC într-un slot PCI.

Acest sistem de răcire se adresează în principal procesoarelor ce rulează la frecvențe foarte mari, existând variante pentru platformele Intel P4 478, AMD Athlon XP și Opteron K8.

Denumire: SubZero4G
Gen: cooler termo-electric
Producător: Thermaltake
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 021-337.30.91
Preț: 107 EUR (fără TVA)
Calitate:

APC Back UPS RS 500VA

Pentru a preîntâmpina "atacurile" electrice de tipul spike-urilor sau pentru a vă oferi ceva timp de răgaz pentru salvarea documentelor în cazul unei căderi de tensiune, compania American Power Conversion produce diferite tipuri de surse neîntreruptibile. Una dintre acestea este și UPS RS 500VA. Aceasta vă poate oferi un extra-time în cazul unei întreruperi a electricității de aproximativ 20 de minute, timp suficient pentru a vă salva date importante.

Denumire: UPS RS 500VA
Gen: sursă neîntreruptibilă
Producător: APC
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-312.75.07
Preț: 146 USD (fără TVA)
Calitate:

Targus Super Mini Retractable Optical Mouse

Comparat cu o cutie normală de chibrituri, acest maus va câștiga detașat. Dimensiunile sale foarte reduse îl fac mai degrabă să semene cu o jucărie. Totuși, el este cât se poate de real și cât se poate de optic, pentru că acesta este principiul său de funcționare. Pentru a se asorta cu mausul, și cablul este de tip retractabil, scutindu-vă astfel să-l tot adunați de pe colțul mesei. Acest maus poate fi folosit pe orice tip de PC, pentru funcționare neavând nevoie de drivere.

Denumire: Super Mini Opt. Mouse
Gen: șoricel foarte mic
Producător: Targus
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 22 USD (fără TVA)
Calitate:

Hi-End Foldable Keyboard

Acest tip de tastatură a fost special concepută pentru acele persoane care obișnuiesc să-și "plimbe" calculatorul personal pe la diverse manifestări sau chiar la un "party" cu vecinii de bloc. Pe lângă faptul că este foarte maleabilă și poate fi depozitată într-un buzunăraș de rucsac, ea este și extrem de rezistentă la intemperii, fie ele de ordin solid sau lichid. La prima atingere veți simți un mic disconfort, însă în timp vă veți obișnui.

Denumire: Hi-End Foldable Keyb.
Gen: tastatură pliabilă
Producător: N/A
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 20 USD (fără TVA)
Calitate:

Microtek ScanMaker 4900

ScanMaker 4900, cu designul său slim, este construit pe baza ultimei tehnologii în materie. Datorită celor 6 senzori CCD, se poate scana la o rezoluție maximă de 4800 x 2400 dpi, la o adâncime de culoare de 48 de biți. Scanerul conține și 7 butoane "Smart" cu funcții directe pentru Scanare, Copiere, Email, OCR etc. Opțional, se poate achiziționa și dispozitivul Lightlid 35, conceput pentru scanarea de pe filme foto de 35 mm.

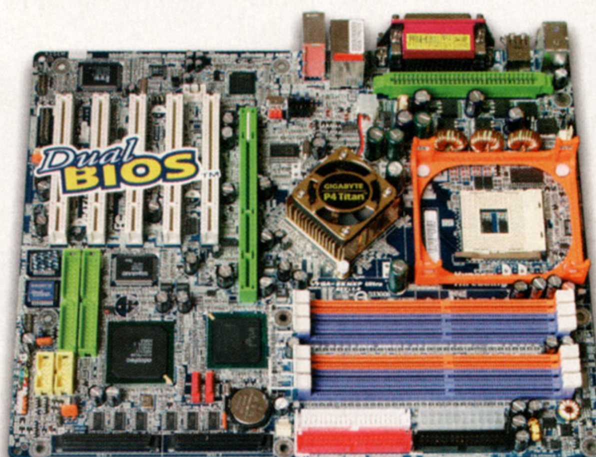
Denumire: ScanMaker 4900
Gen: scanner
Producător: Microtek
Distribuitor: Biro Tech. 2000
Telefon: 021-315.65.75
Preț: N/A
Calitate:

Gigabyte GA-8KNXP Ultra

Considerată a fi una dintre cele mai puternice plăci de bază ce poartă logo-ul Gigabyte, această placă de bază este în stare să ofere cea mai stabilă platformă pentru procesoarele Intel Pentium 4. GA-8KNXP Ultra dispune de cea mai recentă tehnologie care, împreună cu chipset-ul 875P, poate oferi cea mai stabilă și fiabilă soluție pentru cei care doresc să își "construiască" un server sau o stație grafică profesională. Nivelul ridicat al performanței de datorează într-o oarecare măsură și combinației foarte reușite dintre arhitectura FSB-ului la 800 MHz, a suportului pentru DDR 400, a PAT-ului (Performance Acceleration Technology), dar și adăugării lui AGP 8x.

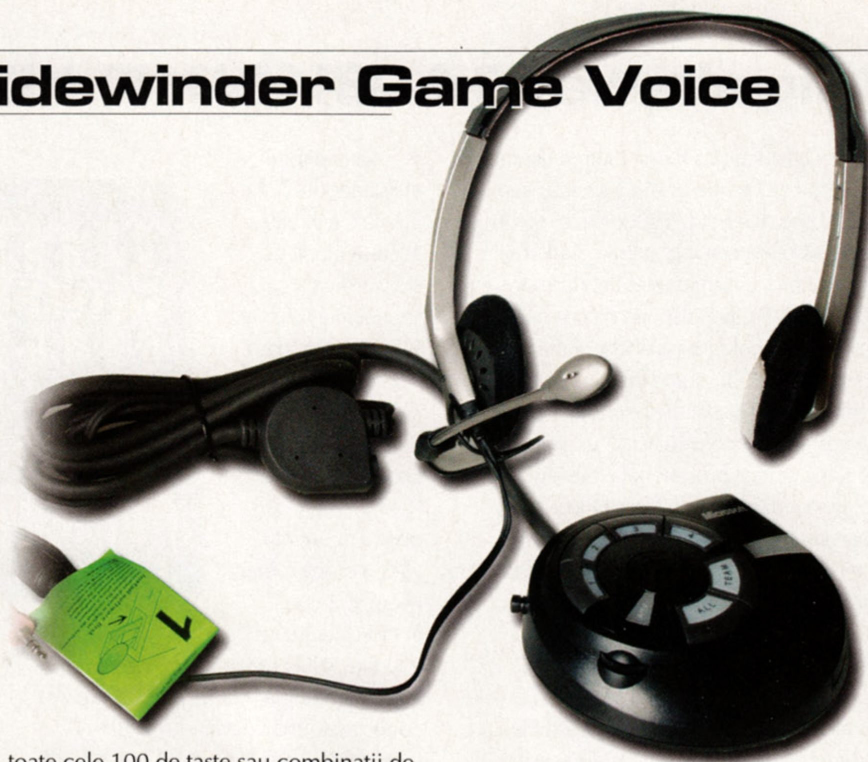
Tot pe această placă se găsesc și cele 6 elemente cheie intitulate sugestiv Dual 6 Miracle. Acest lucru s-ar traduce prin suportul a 2 procesoare logice Intel (tehnologia Hyper Threading), arhitectura memoriei Dual Channel DDR, designul sistemului de alimentare (Dual Power System), sistemul de răcire dual, tehnologia Dual BIOS și interfața Dual Raid.

La capitolul elemente de interfață integrată, această placă stă extraordinar. Exceptând cele 2 porturi standard IDE, există și conectorii pentru Raid ATA 133, conectori pentru Raid SATA și, pentru ca meniul să fie complet, mai avem și 2 conectori pentru interfața SCSI ce se bazează pe cea mai nouă tehnologie, Ultra320 SCSI. Pentru conectarea unor device-uri externe, putem folosi cele 8 porturi USB 2.0, iar conectarea la o rețea locală se poate face prin intermediul unui port LAN controlat de chipset-ul Intel PRO/1000 CT, cu ajutorul căruia se pot realiza conexiuni de 10/1000 Mbps. Chipset-ul integrat Realtek ALC655 oferă prin codec-ul AC'97 suportul audio pentru 6 canale și funcții de S/P-DIF.



Denumire: GA-8KNXP Ultra
Gen: placă de bază
Producător: Gigabyte
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 391 USD (fără TVA)
Calitate:

Microsoft Sidewinder Game Voice



Prietenii noștri de la Microsoft încearcă să ne uimească tot mai mult pe zi ce trece. Microsoft Sidewinder Game Voice este un dispozitiv format dintr-o pereche de căști cu microfon și un mini-pupitru de control pe care se găsesc în jur de 10 butonașe, mai mici sau mai mari, în funcție de necesitate. Ei bine, ce se poate face cu un asemenea dispozitiv? Să luăm spre exemplu un meci de Counter-Strike. Toată lumea se împușcă, dă cu mausul de pământ că unul dintre coechipieri i-a vârât "din greșeală" un cuțit între coaste etc. Asta se numește organizare proastă. Ei bine, în momentul în care ți-ai instalat acest Voice Command, te poți înțelege și poți crea anumite strategii de atac cu toți coechipierii tăi, doar la o simplă atingere a unui buton de pe dispozitiv. Celelalte butoane pot fi folosite pentru discuții cu unul sau mai mulți prieteni din echipă sau cu cineva din echipa adversă. Până aici, totul bine și frumos, însă dacă instalezi și softul ce însoțește acest produs, la un moment dat poți controla un joc doar prin simple comenzi vocale. Aceste comenzi te ajută în situațiile în care pur și simplu nu ai chef să înveți toate cele 100 de taste sau combinații de taste, necesare uneori pentru a controla cine-știe-ce mașinării sau scheme dintr-un anumit joc.

Calitatea sunetului din căști este acceptabilă (nu se ridică la nivelul unor căști profesionale), însă modul de construcție și ergonomia lor nu vă vor incomoda atunci când veți deveni puțin mai agitați.

■ **BogdanS**

Denumire: Sidewinder Game Voice
Gen: dispozitiv comandă vocală
Producător: Microsoft
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 41 EUR (fără TVA)
Calitate:

Creative Modem Blaster Serial



Performanțele modem-urilor externe au fost întotdeauna apreciate. Compatibil cu standardele de comunicație v.90 și v.92 și oferind funcții de hardware compression, acest modem permite realizarea unor conexiuni sigure și de mare viteză la Internet. Mai mult, cu acest modem se poate profita din plin și de funcțiile de fax și voice mail. Modem-ul este însoțit de drivere și toate tipurile de cabluri necesare conexiunilor.

Denumire: Modem Blaster V.92
Gen: fax/modem extern
Producător: Creative
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 39 EUR (fără TVA)
Calitate:

Targus Retractable Telephone Modem Cord



Menirea cu care a fost conceput acest dispozitiv a fost aceea de a elimina pe cât posibil mănunchiul de fire ce trebuie cărat în momentul în care vă hotărâți să plecați cu PC-ul la o plimbare de "afaceri". Lungimea maximă a acestui cablu este de 6 metri, iar în momentul în care v-ați terminat job-ul și nu mai aveți nevoie de conexiunea modem-ului la priza telefonică, trebuie doar să apăsați un buton și cablul se va restrânge automat.

Denumire: Retractable Cord
Gen: cablu retractabil
Producător: Targus
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 18,5 USD (fără TVA)
Calitate:

Creative Audigy Player Bulk



Calitatea deosebită a plăcilor de sunet marca Audigy a făcut valuri imense printre pasionații de calculatoare.

Toate bune și frumoase până s-a ajuns la preț. Foarte mulți au rămas cu gura căscată atunci când au văzut cât costă. Însă tot răul e spre bine. Odată cu apariția sa pe piață și în varianta bulk, parcă ne-a mai venit inima la loc. Tot ce ne rămâne de făcut este să-i atașăm și niște boxe audio pe măsură.

Denumire: Audigy Player Bulk
Gen: placă de sunet
Producător: Creative
Distribuitor: Ultra Pro Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 70 USD (fără TVA)
Calitate:

Targus Ultra Mini 4-Port USB Hub



Cu ajutorul acestui hub putem mări cu 4 numărul dispozitivelor USB ce pot fi conectate la un PC. Alimentarea dispozitivului se realizează dintr-o sursă externă, fapt ce permite conectarea chiar și a unor consumatori de energie mai mari. Designul deosebit permite transportarea lui fără probleme. Targus Ultra Mini USB Hub poate funcționa la orice rată de transfer suportată de portul USB.

Denumire: Ultra 4-Port USB Hub
Gen: hub USB
Producător: Targus
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-221.73.77
Preț: 32 USD (fără TVA)
Calitate:

GET MOBILE

Sagem MY X-6



Ultima generație de teminale GSM produse de compania Sagem s-a născut sub denumirea de MY X-6. Aceste telefoane au în componență un ecran color TFT ce permite afișarea a 12 linii la o rezoluție de 128 x 168 de pixeli. Camera digitală încorporată permite realizarea de capturi video la o rezoluție maximă de 640 x 480 pixeli. Imaginile astfel obținute pot fi trimise prietenilor prin serviciul MMS sau pot fi stocate în memoria internă a telefonului. Această memorie totalizează peste 2 MB și poate fi folosită și pentru stocarea de ringtone-uri, screensavere sau o anumită cantitate de informații cuprinse în agenda personală. Deși suportul pentru jocuri este inclus, în momentul în care se achiziționează acest telefon, în memoria sa nu există nici un fel de joc. Acestea pot fi download-ate de pe site-urile ce oferă astfel de soluții pentru petrecerea timpului liber.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	110 x 46 x 22 mm
Greutate:	106 g
Display:	TFT - color
Rezoluție display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion - 1050 mAh
Stand-by:	310 ore
Talk time:	peste 4 ore

Samsung D700



Primul model Samsung D700 a fost lansat oficial în cadrul expoziției CeBIT 2003. Facilitățile pe care acest model de telefon le oferă sunt aproximativ identice cu cele oferite de terminalele Nokia 3650 și 7650. Acest lucru se datorează construcției acestuia pe o platformă Nokia Seria 60. Samsung D700 poate funcționa în modul GSM triband, iar ca noutate absolută menționăm display-ul TFT cu 65.000 de culori ce se poate roti sub diverse unghiuri. În cazul în care se dorește schimbul de mesaje video prin MMS sau email, telefonul include și o cameră video digitală. Cantitatea de memorie internă este de 16 MB, aceasta putând fi extinsă datorită slotului "card expansion". Pentru gestionare și management, Samsung D700 are inclus sistemul de operare Symbian OS.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	89 x 46 x 23 mm
Greutate:	116 g
Display:	TFT - 65K color
Rezoluție display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion - 800 mAh
Stand-by:	110 ore
Talk time:	peste 4 ore

Sony Ericsson Z1010



Așteptat să apară pe piață abia în a doua parte a acestui an, pe hârtie acest telefon promite să ofere o sumedenie de facilități. Dintre cele mai importante caracteristici pe care acest telefon le va avea se numără cele două camere digitale încorporate, două display-uri și suportul pentru video-conferință. Pe ecranul exterior se vor afișa în principal informații legate de starea telefonului și a acumulatorului. Aceste informații vor fi afișate la o rezoluție de 101 x 80 de pixeli cu 4 nuanțe de gri. Cu ajutorul celor două camere video se pot transmite și înregistra imagini VGA. Player-ul multimedia este capabil să redea secvențe video codate chiar și în format MPEG4. Capacitatea memoriei este de 16 MB, aceasta putând fi extinsă după bunul plac prin montarea unui nou memory stick.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	98 x 48 x 28 mm
Greutate:	115 g
Display:	TFT - 65K color
Rezoluție display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	N/A
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

■ BogdanS

Service autorizat



Alex_The Gamer – @

Am o problemă cu un CD-RW Sony 48x-16x-58x. Nu știu cu ce program aș putea să ard CD-urile. Am încercat cu Nero, versiunea 5.5.5.4 și în loc de Sony scria Image Recorder. Apoi am încercat cu CD-Maker Professional 2000 și zicea că nu suportă tipul de CD-RW. Cu ce soft aș putea inscripționa CD-uri de calitate?

E mai bun Sony 48X-16X-48X decât un Benq la aceleași viteze??

R: *Motivul pentru care Nero nu îți "vede" unitatea ta CD-RW se explică prin lipsa din baza lui de date a informațiilor referitoare la această unitate. Pentru rezolvarea problemei intră pe site-ul www.nero.com de unde poți să îți download-ezi ultimul update pentru tipul de unitate CD-RW pe care o ai. De aceeași lipsă de infomații suferă, din păcate, și CD-Maker Professional 2000. Rezolvarea constă într-un update la zi al pachetului software. Unul dintre cele mai bune programe de inscripționat CD-uri este considerat a fi Prassi PrimoCD Plus.*

Diferențe între cele două tipuri de unități CD-RW există, însă nu sunt foarte mari.

Mihalcea Alexandru – @

Am o problemă cu S.O.F.2: Double Helix. Am un sistem CPU AMD Athlon XP 1700+, la 1,47 GHz, placă video GeForce 4 MX440, 64 MB DDR, produsă de ProLink, memorie RAM 128 MB la 266 MHz și un HDD Seagate Barracuda ATA IV la 40,0 GB și 7200 rpm. În joc și în filmele dintre misiuni, nu mi se văd oamenii! Dacă stau pe loc, se văd relativ bine, dar dacă se mișcă, se vede o harababură dezordonată de texturi. Am încercat cu detaliile la maxim, minim, mediu, dar nimic. Am încercat să schimb driverele la placa video cu ultimele detonatoare, driver-ul de pe CD plăcii, dar nimic!

R: *Cel pe care îl suspectez pentru situația ta ar fi sistemul de operare. Încearcă să faci o reinstalare pe curat, împreună cu tot alaiul de drivere și utilitare de care mai ai nevoie. Dacă recurgi la acest procedeu, încearcă să folosești pe cât posibil cele mai noi variante de drivere.*

Răducu – @

Sunt din Deva și cu câțiva colegi de-ai mei de la școală am întemeiat o rețea de cartier, de 5 compuri "legate" între ele prin cabluri UTP cat 5 și 1 bucată Switch Mentor 5 Porturi 10/100. Toate merg bine în rețea timp de circa 4-5 luni când switch-ul se arde. Întrebarea e DE CE? Am schimbat până acum 4 switch-uri, cred că pe al 5-lea nu ni-l mai dau, deși e în garanție. Switch-ul e într-o singură priză, nu se încălzește tare și nu are probleme primele 4 luni... oare ce se întamplă? Chestiile astea nu au fost făcute să țină în timp? De la service de la Flamingo ni s-a spus că în afara blocului nu ar trebui să fie întinse cabluri UTP, că acestea au fost făcute numai pentru interior și pentru exterior sunt cablurile STP, și de aia ni se strică switch-ul după un timp. Nu am probleme cu curentul din casă. Care crezi că e problema și ce switch-uri de 5 sau 8 porturi ne-ai recomanda? Avem UTP cat 5 de 30 de m, de 70 de m, de 50 de m și de 100 de m.

R: *De această dată trebuie să spun că sunt de acord cu ce v-au spus cei de la Flamingo. Aveți toate aceste probleme din pricina cablurilor UTP care, fiind întinse "pe afară", nu oferă protecție împotriva electricității atmosferice. În momentul în care vremea de afară se înrăutățește, acele fire fiind expuse, se încarcă electrostatic și, după cum ai pățit, piesa mai sensibilă electronic cedează. Trebuie să înlocuiți cablurile "de afară" cu cabluri STP, cabluri ce au un ecran protector. Atenție! Nu este suficient doar să cumperi un astfel de cablu. "Ecranul" cablului trebuie să fie neapărat legat la pământ.*

Andrei Sorescu – @

Am o placă de sunet Creative SBLive! 5.1 și boxe Desktop Theater 5.1 DTT 2200. Problema e că până acum placa a mers impecabil. Placa de sunet a venit cu un CD pe care se găsesc aplicații și driver-ele ei. Problema e că momentan placa nu mai este recunoscută ca fiind o placă de sunet 5.1. Am reinstalat Windows-ul de n ori... și driver-ele plăcii de sunet de n*n, dar degeaba.... Menționez că pot asculta doar la 4 boxe..... deci ori sistemul meu de sunet este recunoscut ca un sistem 4.1, ori placa de sunet a cam obosit... Țin să menționez că înainte de asta placa a mers bine... adică driver-ele de pe CD se instalau singure.... dar acum trebuie să le instalez eu singur... forțat de pe CD!! În Direct Xîmi dă următoarea eroare: DirectMusic test results: Failure at step 6 (Activating the IDirectMusicPort): HRESULT = 0X88780032 (error code).

Boxele au fost testate pe altă placă de sunet și merg.

R: *Nici boxele și nici placa ta de sunet nu au probleme. Problema este legată de soft. Încearcă să îți reinstalezi Windows-ul pe curat, să instalezi o versiune de DirectX mai nouă de 8.0 și să uiți de driver-ele plăcii de sunet. La ora actuală, respectivele drivere sunt cam "obosite". Încearcă să download-ezi ultima versiune de drivere de pe site-ul Creative.*

■ **BogdanS**

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
❑ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
❑ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL** 06/03

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

❑ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Linux Red Hat 9	150.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Website	100.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. .... ❑ ordinul de plată nr. ....

talon de comandă 06/03

CONCURS LEVEL ȘI VIREAL



Câștigă i-ware! 3D Game Glasses

Produsul Hercules Smart TV este un TV Tuner:

a. intern ■
b. extern ■
c. și una și alta ■

Nume, prenume							
Str.		Nr.		Bl.		Sc.	Ap.
Localitate		Cod		Județ			
Telefon		e-mail					

Răspunsul îl găsiți în rubrica Hardware din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov, până la 1 iulie 2003.

lifestyle

Dreamcatcher



În această lună veți avea ocazia să urmăriți în cinematografe o producție specială. Dreamcatcher este ecranizarea romanului de mare succes, best-seller mai peste tot, a lui Stephen King. Prin urmare, va trebui să vă așteptați la multă groază, tensiune și explicații mai puțin ortodoxe asupra evenimentelor la care veți asista. Despre ce este vorba? Patru prieteni, Jane, Lewis, Lee și Olyphant, care se cunosc încă din copilărie, se reunesc pentru a face o mică excursie de vânătoare undeva la o cabană. Aceasta se află în adâncul pădurii din nordul Maine-ului, pădure al cărei nume pare la început cel puțin bizar: "Hole in the Wall". Prietenia dintre ei este un pic mai specială, deoarece, în copilărie, au căpătat puteri telepatice în urma unui act eroic pe care l-au făcut împreună.

Lucrurile încep să se precipite la cabana pe care au ales-o ca loc de odihnă în momentul în care un om ciudat dă peste ei. În cele din urmă, cei patru prieteni ajung să lupte din toate puterile împotriva unei puternice forțe invadatoare extraterestre. Alienii sunt din genul celor care pot obține controlul asupra oricărei ființe umane, transformându-le în păpuși. În ecuație intervine și un general militar cam idiot care nu are nici un scrupul legat de uciderea civililor nevinovați. Dacă vreți să vedeți ce se va întâmpla în continuare, va trebui să mergeți la cinema.



Data lansării Iunie 2003
Distribuit de InterComFilm România

Cradle 2 the Grave







Iată un film de acțiune care vă va aduce, cu siguranță, adrenalină în exces prin artere și vene. Tony Fait (DMX) este un om plin de carismă, cunoscător adânc al artelor marțiale și al străzii, care se descurcă destul de bine prin jungla urbană, alături de echipa sa de profesioniști (Anthony Anderson, Gabrielle Union și Drag-On) și de mult iubita sa fiică, Vanessa (Paige Hurd). După ce pune la cale furtul câtorva diamante micuțe, Fait se confruntă cu Su (Jet Li), un agent guvernamental taiwanez care a urmărit pietrele pe jumătate de glob. Su nu urmărește doar pietrele, ci se află și în căutarea lui Ling (Mark Dacascos), fostul său partener, care a răpit-o pe Vanessa, cerând diamantele în schimb. În cele din urmă, vorba zboară și diamantele ajung pe mâna capului mafiei locale, durul durilor (Chi McBride). Vă dați seama că acum lucrurile se complică și mai mult. Se vor descurca oare cei doi și vor reuși ei să o salveze pe Vanessa? Răspunsul știți unde-l găsiți.

Data lansării Iunie 2003
Distribuit de InterComFilm România

LEVEL@CERF.2003

LEVEL, între Braşov şi Bucureşti

Ahola, stimaţi cititori, staţi de cetiţi rândurile cari urmează, căci mare adevăriu şade într-însele. Chit că a trecut ceva timp de la CERF 2003, organizat tot în bătrânul RomExpo, am hotărât să mai schimbăm şi noi o opinie, o părere, un pumn, un şut, că deh, tot ne-am întâlnit şi e păcat să nu ne aducem aminte de vremurile bune. În plus, cu cei mai mulţi dintre voi NU ne-am întâlnit, aşa că a venit momentul să ne dăm mari ce mişto a fost la Bucureşti şi să vă facem în ciudă că n-aţi fost şi voi (mă rog, o fi fost frumos, da' nu aţi fi vrut să fiţi în locul nostru după o zi de CERF când, cocoşaţi, rupţi de spate şi chiar puţin obosiţi, ne târam vertical spre hotel).

CERF 2003 a fost o experienţă similară celei de anul trecut, de acum doi ani, de acum trei ani şi de când s-a inventat CERF-ul. Cu alte cuvinte, multă lume, mult zgomot, multe prezentări, multe tombole şi poate chiar mai multe pungi cu materiale promoţionale (că, deh, erau gratis!).



Au fost şi computere la CERF?

LEVEL a avut tot standul de la CERF 2002 (aceeaşi amplasare, acelaşi spaţiu). Vizitatori nu ştim câţi au fost, că nu am numărat (nebuni să fi fost...). În schimb, au fost şi lucruri numărabile, adică: 7 computere, 1 switch, *n* metri de cablu de reţea, 6 redactori (pe rând) şi 4 concursuri.

Luni, înainte de începerea CERF-ului, Locke şi BogdanS s-au înfiinţat la Bucureşti cu mătăraia de reţea şi cinci prelungitoare. Computerele şi câteva postere le-am primit de la Best Computers/Distribution (după cum se vedea şi de pe abţibildurile de pe carcase), cărora le mulţumim cu această ocazie.

Aşadar, după ce au intrat în posesia puternicelor computere de jucat pe ele, cei doi le-au montat. Asta a fost ziua de luni.

Între timp, eu şedeam cuminte la Braşov şi pregăteam numărul de mai să plece la tipar, aşa că n-am avut cum să scriu mai repede despre CERF. Între timp, lumea îşi dădea întâlniri în faţa standului LEVEL, dintre care câteva chiar au avut loc. Am avut ocazia să ne vedem cu o grămadă de oameni faini, menţionaţi mai departe în articol. Dar să n-o mai lungesc şi să trec la vorbe, nu fapte, că doar au fost cinci zile pline de... Computers and Electronics Romanian Fair.

Zile aglomerate@Bucureşti

Marţi

A fost ziua aia mai prima dintre toate. Dimineaţă, am aterizat chiar eu, Mike, redactorul-şef. Uimit de câtă lume NU e acolo să mă primească cu ovaţii&urale, m-am strecurat, anonim, spre stand, unde Locke privea pierdut la cele câteva domnişoare apărute aşa, din senin, şi care se pregăteau de împărţit fluturaşi toată ziua. Evident, reţeaua nu funcţiona în prima zi de CERF, la o jumătate de oră înainte să apară vizitatorii. Mamă, ce-i de făcut? Apucaţi-vă şi munciţi-vă creierii, măi Locke & Mike, până să vă prindeţi că era un cablu scos de unde trebuie şi băgat unde nu trebuie. În fine, problema tehnică odată rezolvată, am trecut la primirea cu zâmbetul pe buze a vizitatorilor.

Ziua a trecut cu 100.000 km/s. Concursul de Warcraft III a adunat o grămadă de oameni doritori nevoie mare să "dea" o reţea. Pe parcursul zilei, am întreprins incursiuni în teritoriul inamic şi am studiat CERF-ul de-a fir a păr. Senzaţia pe care am avut-o în prima zi a fost aceeaşi care probabil i-a cuprins pe toţi cei prezenţi: o mare hală plină ochi de tehnologie, plină de femei frumoase şi de standuri care ba erau pline de oameni care se înghesuiau să câştige nu-ştiu-ce tombolă, ba erau pustii, populate doar de doi-trei omuleţi plictisiţi şi disperaţi că îi mai pasc încă patru zile în oroarea aia.

La LEVEL însă nu s-a pus problema. Lumea a stat cum a putut (pe scaun, în picioare, în capul meu în timp ce făceam clasamentele), muzica a mers TARE şi la sfârşitul zilei totul era atât de OK, încât am dormit ca un bolovan până dimineaţă, când aş mai fi dormit încă două zile, ca o rocă.

Miercuri

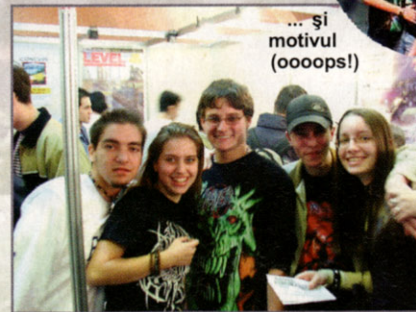
A doua zi de CERF. Vine iar lumea să-şi ia doza de jocuri pe PC. Marţi făcusem deja înscrieri pentru FIFA 2003, al doilea concurs din standul LEVEL, aşa că lumea n-a lipsit. Aici a fost cu cântec: s-au înscris mulţi, dup-aia evident că n-au venit toţi, aşa că am aşteptat, şi am aşteptat, şi am aşteptat până au ajuns concurenţii prezenţi şi



... şi motivul (oooops!)



Figură irepetabilă (BogdanS)



Fericire mare, mare!!...

înscriși să ne amenințe cu moartea prin îngrămădire și am dat drumul concursului. Meciurile au fost scurte, partidele spectaculoase (evident, unele cu scoruri de handbal), iar lumea din spatele scaunelor ținea pumni, ura băfți, scuipa să nu deochieze etc. Până la urmă s-a triat afacerea și au rămas trei finaliști (știu, e ciudat, dar aveam șase computere pentru concursuri), care au jucat fiecare cu fiecare. Marea finală a fost un regal fotbalistic, cu domnul Necula într-o parte și domnul Arghir în cealaltă. A fost un fenomen. Roma-AC Milan într-un meci foarte lung, terminat cu 2-1, dintre care două goluri înscrise din penalti. Serios vorbind, toată lumea era în picioare (nu erau locuri pe scaune), scanda "Bravo, băă!" și tot tacâmul. O zi absolut rememorabilă. Atunci am făcut poze cu multipli băieți și multiple fete, printre care prietenii noștri mai vechi, Guz și Akasha. În ziua următoare, urmau să apară Sorel, Bianka, Lord Death, Castanu etc.

Joi

Noroc cu Mitza și Koniec, care au sosit de miercuri, că altfel nu știu ce s-ar fi întâmplat. Evenimentele zilei au fost două: concursul de Need For Speed: Hot Pursuit 2 și amplasarea unei camere video care a transmis live pe www.level.ro direct din stand. Din nefericire, au fost și câteva flagrante: s-a putut vedea cum veneau firme să ne dea șpagă să scriem în LEVEL despre jocuri proaste și să le dăm note bune (Aha! Bănuielile multora dintre voi s-au adeverit!) sau cum indivizi dubioși (☺) veneau în stand și practicau sărutul liber (vezi foto articol) ☺

Ziua a fost una dedicată condusului peste limita legală de viteză pe traseele din poate cel mai controversat joc auto al anului. 24 de maniaci în ale vitezei s-au întrecut în etape. Inițial, patru grupe de câte 6 concurenți, apoi 2 grupe și, la final, cei mai meseriași 6 concurenți, dintre care campionul a fost ales prin eliminări succesive ale celorlalți, pe trasee diferite. Ideea e că la sfârșit toată lumea făcea poze, mai cerea câte un autograf (bleah, vedete LEVEL, nu le mai ajunge nimeni la nas) etc. Frumos.

Vineri

Penultima zi, cea a măcelului. Căci ce altceva poate provoca Unreal Tournament 2003? Din nou 24 de inamici, iar la sfârșit cinci deathmatch-uri istorice, care au pecetluit soarta concursului. Au fost și ceva necazuri: în primul rând, camera live a stat exact de joi până joi la noi în stand, pentru că vineri a avut loc concursul de asamblare



Iron Maiden au fost la CERF

organizat de CHIP și ne-au subtilizat colegii live-ul din stand și l-au mutat în sala Brâncuși. Nu-i bai, că noi ăștia din LEVEL nu suntem ranchiunoși, da' am săpat niște gropi 2x1x3 m de mai mare dragul în jurul redacției... hehe. Al doilea necaz a constat în lipsa unei camere foto, ceea ce ne-a împiedicat totuși să obținem fotografii... estetice cu participanții/câștigătorii concursului de UT2003. Ne pare rău, dar veți observa că nu v-am uitat (și sperăm să nu vă supărați).

Sâmbătă

Zi fără concursuri, însă tot cu multă lume, care a jucat de toate, de la 10 la 16. Mai apoi, Sebah și BogdanS s-au îmbrăcat în costume de sărbătoare și au cărat la mese și scaune până le-a ieșit prin urechi. Deh, ăsta-i CERF-ul. Mai înjurăm noi, dar după patru zile de somn, operații estetice și perfuzii cu benzină fără plumb, ne revenim, mai proaspeți și mai veseli. Și nu plângeți, că ne vedem la anul!

■ Mike


Ueis, pierdem! Pierdem la W3!! Sau nu?

Câștigătorii concursurilor LEVEL@CERF.2003

Warcraft III: Reign of Chaos


Echipa 8: Settlers, Voodoo, Buf

FIFA 2003



1. Necula
2. Arghir
3. Stoian

Need for Speed: Hot Pursuit 2



1. Cucuva Daniel
2. Clișeru Gabriel
3. Dumitrescu Cezar

Unreal Tournament 2003


Îmi pare rău, n-am avut cameră ☺

1. Chersin Mihai
2. Dumitrescu Cezar
3. Vasile Bogdan

Realms of Torment

Cele mai noi detalii despre primul MMORPG românesc

Ultima oară când am prezentat în revistă Realms of Torment, jocul era constituit dintr-un demo tehnologic și o mulțime de promisiuni, care mai de care mai atrăgătoare. Am avut ocazia să urmăresc evoluția jocului și, în cele din urmă, am pus mâna și pe un cont de beta pentru a-l putea testa. Concluzii, păreri, impresii? Din păcate (sîc!), nu vi le pot împărtăși din cauza unui NDA (Non Disclosure Agreement – o înțelegere semnată de toți cei admiși în beta, prin care acestora le este interzis a face publice orice detalii despre joc) mic, dar rău.

Cu ocazia CERF-ului de anul acesta, am reușit în cele din urmă să ajung la o discuție față în față cu Dan Antonescu, lead game designer al jocului, cu care am purtat o lungă și interesantă discuție despre Realms of Torment, MMORPG-uri și planuri de viitor.

Curioși? Citiți mai jos:

Mitza: În ce stadiu sunteți cu Realms of Torment?

Dan Antonescu: În faza de closed beta, chiar astăzi o să intrăm în closed beta 3 (introducem prima versiune de bază a combat-ului) și sperăm să intrăm în open beta cel târziu pe 15 septembrie.

M: Am discutat mai demult despre deadline-ul pentru joc și despre faptul că a trebuit să scoateți câteva elemente din Realms of Torment pentru a-l putea lansa la timp. Care sunt elementele din joc la care ați renunțat? De ce? Există posibilitatea unui expansion în care acestea să fie introduse după ce este lansat jocul?

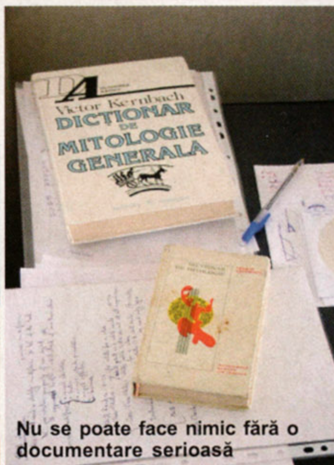
DA: Lansarea e programată cândva în toamnă și toate elementele la care o să renunțăm o să fie adăugate progresiv după lansare. Elemente la care am renunțat pentru release-ul inițial: housing; navigation over seas; crafting-ul va fi implementat, dar ceva foarte de bază, inițial și fără spellcrafting; mounted combat, dar probabil vom introduce niște mount-uri pentru deplasare...

Ce va fi în joc la lansare: combat system-ul (melee, ranged și magic), siege system (dar probabil doar o versiune nu foarte dezvoltată inițial, asta rămâne de văzut), player driven quest system, political/social system, NPC/mobs.

M: Știu că housing-ul era destul de așteptat de jucători. Crezi că o să afecteze mult jocul?

DA: Lipsa housing-ului nu va afecta deloc jocul, vor fi oferite niște vault-uri inițiale în care playerii își pot depozita


Andrei Gireada (Project Manager) și Dan Antonescu (Lead Game-Designer) discutând fizionomia femeilor din RoT



Nu se poate face nimic fără o documentare serioasă


O echipă mică pentru un proiect mare

obiectele și, ca să fim sinceri, considerăm housing-ul mai mult un moft și nu vrem în nici un caz să urmăm exemplul DAoC-ului (Dark Age of Camelot) care implementează housing-ul într-un realm separat de celelalte, neavând astfel nici o influență în joc și fiind, practic, pur decorativ.

M: Spune-mi un pic despre sistemul de quest-uri.

DA: La lansare, RoT va avea implementat doar player driven quest system-ul. Asta înseamnă că vom oferi suport in-game pentru quest-uri generate și făcute de playeri. Acest lucru va ajuta la crearea legăturilor între playeri, va stimula economia și va acționa ca un regulator al pieței libere existente în RoT.

M: Poți să detaliezi un pic? Ca de exemplu, ce fel de quest-uri vor putea fi generate de jucători: există vreo limitare sau pot oferi un quest după cum vreau eu?

DA: ORICE vrei tu... Adică, mă rog, orice poate genera imaginația ta.

De exemplu, vine personajul X și pune un quest de genul: "1000gb pentru pentru cel care îl va pălmui pe rege în public!". Vin băieții, văd quest-ul și se înscriu; cel care o face primul, cu martori, va lua și banul.

M: Și dacă, de exemplu, îl pălmuiesc pe regele ăla, cum pot eu să fiu sigur că o să fiu plătit?

DA: Hehehe, păi... nu poți! Iar asta va genera gameplay.

M: Și haos, bănuiesc...

DA: Nu chiar. Pentru că cel care pune quest-ul va trebui să depună și banii ÎNAINTE și să spună până când e valabilă oferta. El nu-și poate retrage banii înainte de expirarea termenului, iar tu îi poți dovedi quest master-ului că ai îndeplinit quest-ul.

Iar ăsta e un quest în care rezultatul nu e ceva chiar palpabil. Dar, de exemplu, pentru un quest de genul: "1000gb pentru prima sabie de cristal", quest-ul se rezolvă atunci când primul individ va depune o sabie de cristal la quest master și își va lua banii.

Iar dacă, de exemplu, depui quest-ul cu pălmuitul și nu-ți respecți cuvântul, poți să fii sigur că ți-ai creat niște dușmani de moarte care o să te urmărească până-n pânzele albe.



Dacă vrei să te simți mic



Bancul cu "Care mi-ai luat, bă, calul?" s-ar potrivi aici

M: O să alegeți câțiva jucători mai de încredere care să se ocupe de quest-uri la început sau orice jucător va avea posibilitatea de a oferi propriul quest spre rezolvare?

DA: Oricine va putea plasa sau rezolva questuri.

M: Dar vor exista și quest-uri oferite de voi, mă refer aici la quest-urile ce țin direct de poveste, quest-urile principale, nu?

DA: Da, vor exista, dar foarte puține inițial și TOATE generate de GM, pentru că povestea (din lore) va începe să fie derulată cam la un an după lansare.

M: Știu că nu poți să dezvălui foarte multe despre poveste, dar măcar câteva detalii... De ce doar după un an?

DA: Pentru ca jucătorii să se poată obișnui cu lumea și să înceapă să des-



copere bucățelele care puse cap la cap vor declanșa începutul poveștii mari.

M: Și despre ce o să fie povestea "cea mare"?

DA: Aaaa.... să spunem cine sunt playerii cu adevărat și despre ce este de fapt lumea în care trăiesc. Hehe... Pot să-ți dau un singur indiciu, parțial: "and if you find yourself running on a green field with the sun shining on your face, do not worry..."

Nimic mai mult, nimic mai puțin, go figure it out!

M: Hollywood-ul ne mănâncă!

DA: Eh, nu e chiar așa... Mie îmi plac misterele și poveștile pe care trebuie să le descopăr eu.

Ce mai pot să-ți spun despre poveste este următorul lucru: avem printre fanii noștri foarte mulți role-player-i înrăiți, da' de ăia răi de tot și m-au tot bătut la cap să le spun, că nu mai rabdă și că trebuie să-și dezvolte personajele (de pe atunci, asta fiind înainte de beta măcar!) pe baza poveștii. Ba chiar începuseră să răspândească zvonuri cum că n-am avea nici un fel de poveste și de aceea nu le spunem nimic, că nu avem ce!

Și atunci, ca să-i pedepsesc și să și scap de gura lor, l-am luat pe cel mai înrăit dintre ei, care "întâmplător" striga și cel mai tare, l-am pus să semneze un NDA de-ăla rău de tot, l-am întrebat dacă încă vrea să-i povestesc tot, știind că asta o să-i strice tot fun-ul când va apărea jocul. A spus "da" și tot timpul cât i-am povestit a stat cu gura căscată și n-a scos alte cuvinte în afară de exclamații... Iar spre sfârșit începuse să se dea cu capul de pereți, pentru că se băgase în asta și auzise povestea.

Și un citat aproximativ din ce le-a spus celorlalți " the best lore I ever saw in a past/present or upcoming game..." (Și are dreptate... am aflat doar o mică parte din povestea jocului, dar a fost de ajuns pentru a mă convinge că RoT are într-adevăr un potențial imens – n.ed.).

M: Până la urmă, ce diferențiază RoT-ul de restul MMORPG-urilor?

DA: Din punctul meu de vedere și al întregii noastre comunități, cel mai important lucru pe care-l are RoT-ul este comunitatea și relația pe care o avem noi cu această comunitate. Chiar dacă RoT va fi un eșec total (sic!), suntem fericiți că am putut crea așa ceva și am demonstrat că relația producător-jucător poate fi și altfel decât este acum (în lumea MMORPG-urilor, cel puțin).

M: Și ce consideri tu că le lipsește MMORPG-urilor ce sunt acum pe piață sau o să apară în curând...

DA: MMORPG-urilor le lipsește cel mai mult RPG-ul din MMORPG și playeri care să știe să joace un astfel de MMORPG. Le lipsesc noutățile în materie de gameplay, pentru că tot ce s-a făcut în ultimii ani nu a fost decât îmbunătățirea grafică a unor concepte de joc inițiale, iar comunitatea de MMORPG playeri de pe net încă mai consideră primele MMORPG-urilor ca fiind și cele mai bune din punct de vedere al gameplayului: Ultima Online și Asheron's Call. Iar de atunci nu s-au făcut decât clone și toți se plâng că nu mai vor să joace aceeași Mărie cu alta pălărie la nesfârșit, dar se pare că nimeni nu-i aude.

M: Vezi în viitor vreun joc care să schimbe asta?

DA: Sincer nu, și nu pentru că n-ar fi, ci pentru că toate titlurile mari anunțate par țintuite în aceleași concepte străvechi și pentru că probabil surprizele vor veni din partea unor titluri și firme mici, în special din estul Europei, cărora nu le este frică să încerce lucruri noi.

Și cum nu pot să știu și urmăresc toate aceste titluri, este posibil să existe și alte titluri în afară de RoT care vor să aducă inovații în acest gen.

M: Am înțeles că nu sunteți mulțumiți de RPG-urile și, în general, de jocurile din ultimul timp și că, după RoT, este posibil să scoateți un joc orientat pe single player... Ceva detalii?

DA: Va fi probabil un RPG, mai mult decât sigur SF. Că ne-am săturat și noi să auzim numai de zmei toată ziua. Dar un astfel de joc va depinde în parte și de succesul RoT-ului.

Deocamdată atât despre Realms of Torment; așteptați-vă însă la un preview detaliat cât de curând.

■ **Mitza**


Vegetația este extrem de detaliată


Armurile sunt impresionante... dar gluga face totul!


Așteptând un asalt...

Jurnal Anarchy Online



După ce v-am dat peste cap cu toate posibilitățile de creștere a șansei de Critical Hit, acum vă voi povesti despre faptul că Funcom a hotărât că este în fine timpul să mai schimbe câte ceva. Astfel a apărut noul patch 14.8.0 care este unul foarte așteptat printre jucători. De ce?

Misiuni

Principalele schimbări cu care vine acest patch sunt cele legate de misiuni. Într-o vreme mi se tot spunea că AO este plictisitor din cauza lor. Evident, cu prima parte nu am fost foarte de acord. Anarchy Online nu este deloc plictisitor. A doua parte însă are un sâmbure destul de mare de adevăr. Misiunile aveau problema de a fi extrem de puțin variate ca aspect grafic și ca diversitate. Practic, se întâmpla foarte des ca din cinci misiuni luate, trei să semene aproape perfect și îți cam pierea cheful să faci același și același lucru în același și același loc. Numărând cam câte misiuni au făcut obiectul atenției jucătorilor în Anarchy până acum, Funcom a ajuns la concluzia că acestea reprezintă o ocupație destul de frecventă și e timpul să facă ceva. Astfel, odată cu acest patch 14.8.0, misiunile arată clar diferit. Rar mai găsești câte un chest, acestea fiind înlocuite cu cutii, butoaie, schelete, cadavre etc. Slavă Domnului, încă nu am găsit un cadavru încuiat, așa că lucrurile au și o logică destul de clară. În ceea ce privește dificultatea, și aceasta se pare că a fost regândită, misiunile devenind mai antrenante. Pe lângă NPC-urile de rigoare, în aceste misiuni vom întâlni mine de apropiere, turele și camere de luat vederi de unde puteți fi observați. La capitolul grafică, indicele de satisfacție vizuală se poate spune că este ușor crescut, mai ales când în anumite camere veți găsi acvarii, terrariumuri sau când din butoaie vor năvăli pe voi șopârle de gunoi. Camerele sunt mai mari, iar diversitatea NPC-urilor ușor crescută. Ceea ce e încă frustrant este faptul că de multe ori în plină sălbăticie veți găsi o cameră Hi-Tech, pe când în mijlocul orașului vă veți trezi într-o grotă deșertică. Așadar, formula care ia în calcul distribuirea misiunilor nu conține variabila de amplasament în conformitate cu "relieful" extern. Însă se poate trece și peste asta.

Adiționale

Dacă misiunile au profitat cel mai mult de acest nou patch, totuși o serie de alte lucruri au fost schimbate sau adăugate. Poate cel mai important dintre ele este sistemul de control al numărului de jucători dintr-o arie, ca protecție anti-lag (Crowd Control). Astfel, dacă veți zona sau vă veți loga într-o zonă în care numărul de jucători este prea mare, vă veți trezi fie în locul de unde ați plecat, fie la ultimul terminal la care v-ați salvat, fie în apartament. Asta ca să nu vă mire... Numărul și tipurile de obiecte care pot fi găsite în misiuni sau la vânătoare a fost crescut și este mult mai diversificat. Ca exemplu probat, la niveluri mici aveți astfel posibilitatea să faceți bani mult mai rapid. O altă schimbare în bine se referă la faptul că denumirile Implanturilor și nano-clusterelor s-au schimbat în unele mult mai sugestive și mai ușor de găsit într-o mare grămadă (adică la terminale, în special). Pentru cei care-și doresc neapărat un pet, există acum un program fără cerințe de profesie care poate fi folosit de oricine și care se găsește în magazinul de nano, la General. Pe lângă acestea au fost rezolvate o serie de bug-uri sau au fost îmbunătățite anumite aspecte "slabe" ale jocului.

Lista este fără îndoială mult mai lungă, aici fiind menționate doar unele dintre cele mai importante schimbări. Restul le puteți găsi pe site-ul oficial al jocului, http://www.anarchy-online.com/

■ **Locke**



Dintr-o nouă misiune...

www.

Engrish.com

www.engrish.com

Și... tell mi, câți irs ai făcut engleză la scul? Nu destui, se pare. Pe de altă parte, who dă fac știe engleză la perfecție? Și ce dacă scriu helău în loc de hello?! Și ce dacă, în imensa mea inteligență, combinațiile mele de cuvinte în engleză ajung să sune total aiurea de râde tot English-ul de mine pe stradă? Și ce dacă? Uite, ăștia de pe engrish.com (ce proști, se scrie cu liniuță, bă!!!) au zeci de exemple din astea ca mine. Nu sunt singurul. Ba chiar suntem mulți. Acuma, ori iu ran de noi, ori iu râdeți de noi. Ce alegeți?







The Toaster Museum Foundation

www.toaster.org

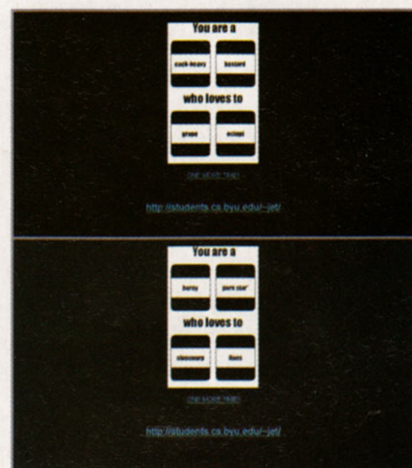
Presupun că aveți pe acasă un prăjitor de pâine. Dacă nu, nu ați pierdut nimic. E un simplu aparat care ba îți face pâinea scrum, ba ți-o lasă așa cum e. Plus că există riscul să-ți dai foc la casă, masă și, nu îm ultimul rând, pâine.

Pe de altă parte, formele aerodinamice și cromul lucios al unor toaster-e a acaparat într-un asemenea hal atenția unor indivizi dubios de plictisiți încât aceștia au pus mână de la mână și au făcut un site dedicat prăjitoarelor de pâine. Cu istorie, poze, recomandări și câte și mai câte. Dacă aveți bani și aceeași pasiune bolnavă, puteți dona cât vă lasă inima pentru un viitor Muzeul al Prăjitoarelor de Pâine offline, undeva într-un apartament din Los Angeles, pe care nu o să-l vizitați niciodată.

What You Are

www.geocities.com/retardedtimmah

Care este întrebarea pe care ți-o pui cel mai des în diminețile mohorâte și murdare, când nici câinele nu vrea să iasă acasă? Bine, bine, în afară de "Cât e ceasul?" sau "De ce nu mă lași, bă, să dorm?!"... O fi "Cine sunt eu"? Tot ce se poate. Încă din antichitate, ba chiar și ăi bătrâni ai noștri, Decebal, Traian și Gerula, au meditat asupra sensului vieții, asupra scopului nostru pe pământ și au încercat să descopere adevărata față a Sinelui care se ascundea undeva pe după Eu. Mulți au murit încercând să dezlege misterul, alții au omorât pentru a afla răspunsul. În zadar! Până acum... Accesați site-ul de mai sus și veți primi răspunsul la toate întrebările voastre: Cine sunt? Ce îmi place?... S-ar putea să fiți surprinși.

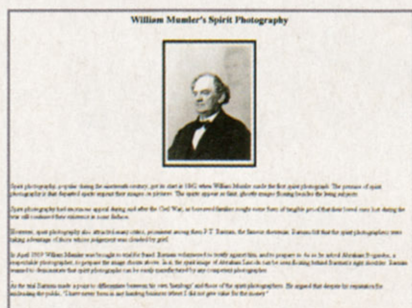


The Museum of Hoaxes

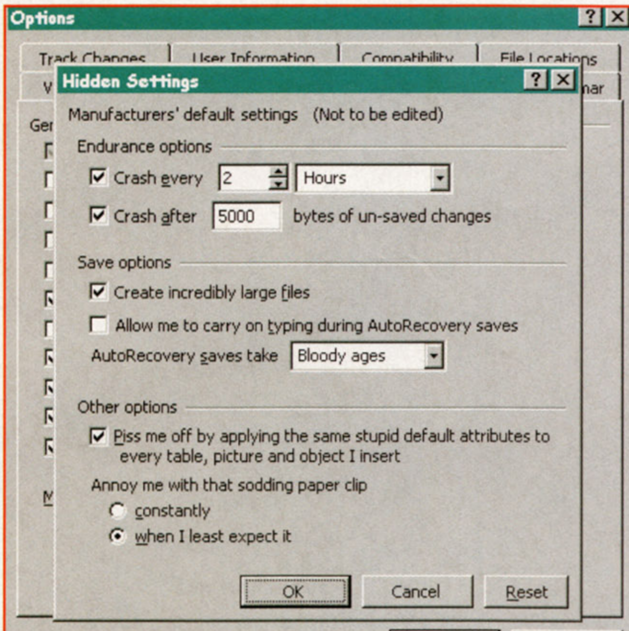
www.museumofhoaxes.com

În august 2000, Filarmonica din Moscova a susținut un impresionant concert în Hong-Kong, la invitația primarului orașului. Toți membrii Filarmonicii au fost lăudați în ziarele de a doua zi, iar primarul i-a invitat la un sake la el acasă. Din păcate, peste doar câteva zile, adevărata Filarmonică din Moscova a aflat cu stupoare de succesul pe care l-a avut în Hong-Kong și a cerut să li se explice cum de au putut susține un concert în Hong-Kong când ei cântau în Portugalia. Răspunsul?
Pe museumofhoaxes.com, unde o să aflați cele mai bune și mai celebre farse din 1700 încoace.

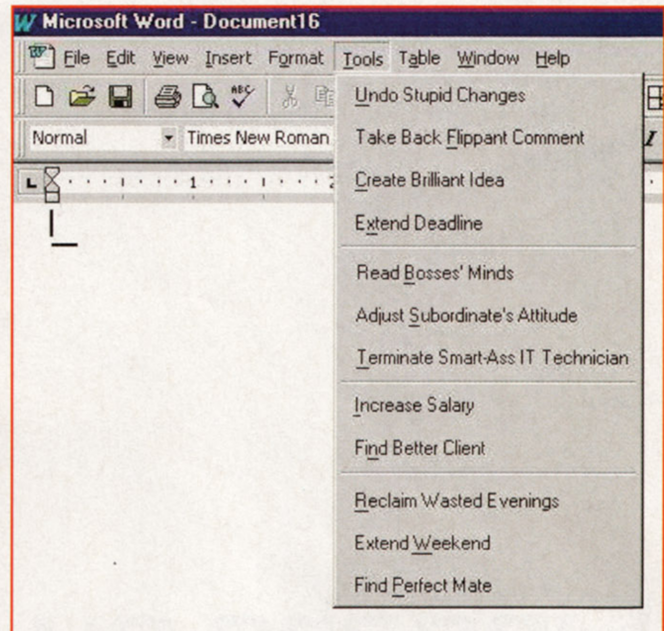
■ **Mitza**



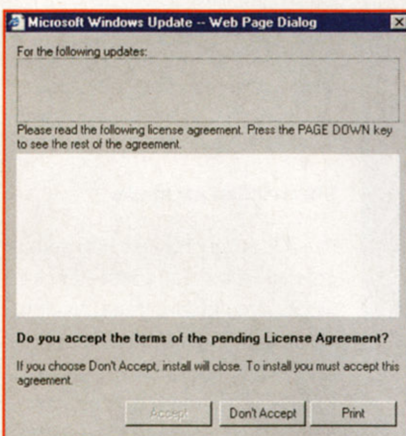




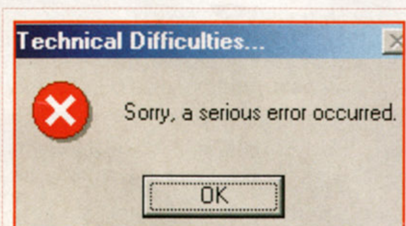
Acum știu de ce. Am văzut, în sfârșit, lumina!
Imagine primită de la Krusade.

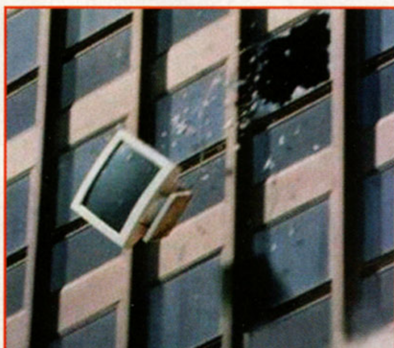


Câteva opțiuni mai mult decât folositoare. Vreau și eu versiunea asta.
Imagine primită de la Krusade.



De acord! Sunt de acord cu tot ce scrie acolo! **Imagine primită de la Z-XtReMe.**





Sorry, tocmai ai zburat pe geam!
Imagine primită de la Fila.

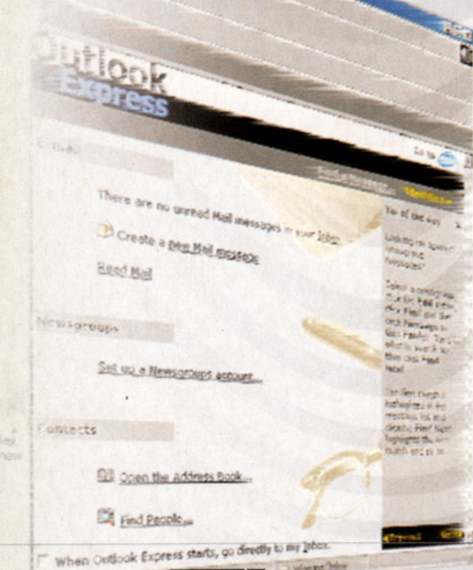


Ați văzut vreo moarte mai chinuită?! **Imagine primită de la Demolition Man.**



Arta postmodernă în jocurile pe calculator. **Imagine trimisă de Flavius.**

Câștigătorul din acest număr este Krusade.



Fiecare cu părerea lui

Luna asta am revenit la un vechi format al rubricii. Fără teme de discutat, fără propuneri, fără certuri, doar fiecare cu problema lui. Dar gata, nu disperați, de data asta am pregătit pentru voi o nouă temă. Și asta mulțumită, în primul rând, mail-urilor și scrisorilor care m-au convins că era bună ideea și, în al doilea rând, datorită unui cititor care a propus următoarea temă: "Noi, jocurile și părinții". Vă lasă, nu vă lasă? Vă trimit la culcare, să puneți burta pe carte și consideră calculatorul "lucrul dracului"? Sau poate se joacă mai mult decât voi. Tata e mai bun la Starcraft, mama știe toată seria Monkey Island pe de rost și sora șterge cu tine pe jos la Mortal Kombat... Vreau opiniile, părerile și experiențele voastre. Adresa de mail o știți (mitza@level.ro), iar dacă nu aveți acces la Internet, puteți să trimiteți și scrisori pe adresa redacției. Baftă!

■ Mitza

Jocuri superficiale?

Jocuri superficiale? Hmm, am mai auzit eu asta și, nu știu de ce, parcă îmi vine să vomit de la atâtea jocuri pe pâine ce am halit în ultimul timp. Cred că dezamăgirea secolului a fost Hot Pursuit 2. Da da da, ăla cu grafica de lingeai ecranul când apucai un screenshot, că totuși e NFS, e realist, e perfect, e super tare, bla bla bla. Ca să-l vezi peste o săptămână și să te întrebi de ce mașinuța aia frumoasă și sclipitoare face precum o minge de ping-pong când se lovește de un parapete/stâlp/copac/umil participant la trafic... Condusul la joculețu' ăsta e așa de greuuu, încât și soră-mea a lăsat NFS2-ul și a început să joace HPS2. Nu tu upgrade la căruță, nu tu professional brakes, nu tu nimic... doar ia mașina, fă 5 ture de teren și după aia dă restart, că te oftică boul ăla, că are bani de Mclaren și tu joci cu Opel Speedster... pauză! Ce mai joc...

Sau hai să vorbim despre IGI 2: fain, super, demențial, chit că are aceeași grafică de desen animat ca și bunicul Project IGI pe care, recunosc, l-am terminat, că ăla mi-a plăcut. Dom'le, noutăți, ceva? Poate armele, pe care le cunosc pe de rost din cauza lui James Bond și a altor joace... aaa, și am încercat chestia aia cu mersul târâș: merge de minune... oau, ăștia da inamici! Le legi șireturile de nas și ei te caută pe dealul din stânga jos!

Să mai vorbesc de Unreal 2, cu gameplay-ul său de... excepție sau de James Bond Nightfire sau chiar de FIFA 2003? S-ar părea că s-au culcat pe o ureche băieții de la EA Games, Sports, ce-o fi, Innerloop și tot așa, fiindcă ce, ei ne ascultă dorințele?

Ori se axează pe grafică cât vezi cu ochii și gameplay zero, ori invers. Eu aș prefera ultima variantă, măcar să nu-mi pierd vremea degeaba în fața monitorului, ceea ce nu mă prea satisface.

După mine, jocuri adevărate au fost și rămân Age Of Empires, Red Alert, NFS Porsche, Black and White (un joc fenomenal) și cred că loc pe PC-ul meu va avea tot timpul și GTA3, un alt joc original cu grafică destul de drăguță!

Până când voi vedea un joc ca lumea cred că va trece mult timp și nu de alta, dar presimt eu că are să-mi meargă cum merge Mario 3 pe 386...

BVG

Părinții și joacele

De subiectul "Părinții și joacele" ce zici? Câți gameri nu au auzit oare celebra fraza: "Mai închide și tu calculatorul ăla și pune mâna pe o carte", iar gameri mai șmecheri (toți adică) răspund: "De povești sau ce..?". Oare de ce nu înțeleg părinții că noi AVEM NEVOIE de calculator? E așa de greu să înțeleagă că fără o doză o luăm razna? De cum văd că ai luat o goangă la școală, vin la tine cu o falcă în cer și una în palmă (să nu fie ca-n basme) și tună ceva de genul: "Bă, până nu îndrepți beleaua, nu mai pupi calculator" și tu, spășit, zici "bine, tată/mamă" și ieși afară unde... Unde dai peste cel mai bun prieten de suferință care îți zice că tocmai a făcut rost de un joc super marfă și toate alea și că tocmai se duce în casă să îl instaleze. Plus că te mai întreabă dacă nu vrei și tu sidiu' (vina lui Pruteanu). Cum să nu pui mâna pe un shotgun sau pe un rocket launcher, să intri în casă și să tragi în tot ce mișcă și să urli că dacă nu pui mâna pe calculator turbezi. Și așa se strică

legătura între părinte și copil, așa se umplu orfelinatele, da' nu din cauza calculatorului. El săracul ne oferă ce nici un drog greu nu ne poate da, face pe Prometeu și fură din plăcerea zeilor pentru noi. Nu mint sau aberez când spun că nu îmi imaginez lumea asta fără calculatoare și aici nu mă refer numai la joace, ci la tot ce ne oferă un calculator. Așa că închei aici, tunare, și mă întorc spășit la carte...

shinato

Oare cum e lumea de fapt?

După 2 săptămâni de C&C: Generals și după mai multe săptămâni de CNN, n-am putut să nu-mi pun întrebarea: "Oare cum e lumea de fapt?". "Realitatea" la care suntem expuși în viața cotidiană îmi dă de gândit la capitolul ăsta. Poate chiar trăim într-un matrix, poate chiar nimic nu e cum pare...

De 2 săptămâni joc un RTS în care există o grupare teroristă (pur întâmplător acționează chiar prin Bagdad și la fel de întâmplător americanii intră peste ei acolo) care are ca arsenal doar arme chimice, sinucigași, mașini-capcană și rebeli nebuni. Simultan trebuie să mă uit seară de seară la știri și văd – din nou pur întâmplător – cum în același Bagdad ca al jocului meu americanii intră și anihilează deținătorii armelor chimice. Eu, fiind familiarizat cu situația, știu că teroriștii trebuie anihilați, că sunt "răi" și periculoși și că, în cele din urmă, forțele SUA îi vor bate strașnic la fund pe bună dreptate.

Binele a învins încă o dată. Evident, influențat de mass-media și chiar de industria jocurilor, nu mă voi gândi niciodată ca s-ar putea ca "teroriștii" să fie niște amărâți cu simple puști care nu mai pot de frică, că acele arme chimice nu prea există sau cel puțin au proprietatea de a fi invizibile și că, de fapt, totul este un război fără sens. Nu, eu cred doar ce văd. Și văd forțe de eliberare, arme chimice distruse și teroriști pedepsiți de lege. Așa le trebuie...

Welcome to the real world...

TG

Am crezut că e o glumă

Sunt eu un gamer înrăit și mă simt bine când zic asta, dar, spre nefericirea mea, jocurile cele mai noi (C&C: Generals, Unreal The Deșteptarea etc.) au pretenții hardware mult prea ridicate. În revista trecută, Mike spunea că îți trebuie 1500 de parai ca să îți faci un sistem bun pentru jocuri. Eu am crezut că e o glumă... Mie mi se pare scandalos (dar și curios în același timp) că trebuie să cheltui salariile părinților pe mai multe luni ca să te bucuri și tu de ceva. Să fim serioși: 1500 de dolari înseamnă aproape 50 de milioane! Se compară suma asta cu cea pe care am cheltuit-o în 1996 când mi-am luat primul calculator, fără să luăm în calcul rata inflației, un 486 cu 8 MB de RAM și HDD 360 MB pe care am jucat o grămadă de jocuri până când a devenit învechit?

Producătorii de jocuri din prezent sunt interesați doar de partea vizuală a jocurilor și nici nu se gândesc la feeling-ul pe care ți-l oferă un joc cu adevărat bun (mă gândesc la un UFO: Enemy Unknown sau alte jocuri din "The Golden Era").

Pe cine auzi acum vorbește de 2.X Ghz, 512 de RAM, GeForce 4, Radeon 9700 ș.a.m.d. Nu îmi vine să cred la ce s-a ajuns: nesimțire curată, dom'le!

Până la următorul upgrade: La Mai Mulți Rami de la Manimal!

Manimal



"Înapoi în Bagdad"... Când? Acum?!

Influența presei

Influența presei, HA! Vor spune unii dintre voi. Cum poate presa influența pe cineva care are un caracter puternic? Ei bine, este chiar ușor. Când citiți ceva, vă formați o impresie, însă o impresie nu poate influența prea mult o persoană, nu-i așa? Ei bine, presa influențează în mod indirect opinia publică, prin ceea ce scrie.

Să luăm un exemplu simplu. Un grup de 10 oameni citesc o știre; dintre aceștia 10, 3 cred și sunt de acord cu ceea ce spune acea știre. Ei bine, acești 3 oameni pot face ca restul de 7 să fie de acord cu știrea chiar dacă înainte ei nu erau de acord, deoarece intervine efectul de turmă și apoi dacă unul dintre cei 3 are o putere de convingere destul de mare, el va reuși cu ușurință să-i convingă și pe ceilalți că este adevărat ce a auzit/văzut/citit. În principiu, omul este un animal social și pe asta se bazează și ziariștii, totul reducându-se la un război psihologic. Bine, gândiți-vă acum că dacă un grup atât de restrâns de numai 3 "transmițători" au putut convinge 7 persoane normale, gândiți-vă la cât de ușor pot fi convinse mii de persoane doar datorită acestui fenomen de turmă. Un alt exemplu este cel cu "un câine a mușcat un om" – nu este o știre, dar "un om a mușcat un câine" este o știre de senzație ce se va vinde fără probleme. Cel puțin asta este părerea mea față de influența presei."

Constantin Șerban

Gamerul nu este un monstru

Eram acum câteva zile pe net și căutam vestitul patch care transformă Gothic II din germană în engleză. Din păcate, nu l-am găsit. Supărat și ofticat, m-am îndreptat spre #level. Acolo era ceva lume, dar nu erau discuții aprinse. După ceva timp, am început să vorbesc cu cineva despre cât de mișto e Gothic, cât de obscen de mare este Morrowind și alte alea. Pornind de la acestea, în scurt timp cam vreo opt persoane se certau pe tema "Ce este gamerul și cu ce se mănâncă el?". Toată lumea spu-



Doar de calculatorul ăsta am avut bani

nea că ei și doar ei sunt gameri, că cei care se uită prin walkthrough-uri nu sunt gameri, că gamerul este cel care se poate juca toate genurile de jocuri, că gamerul este cel care se adaptează cel mai bine la această lume a jocurilor, care este în creștere (dar care nu se dezvoltă, părerea mea). Am fost complet dezamăgit. Stăteam acolo, cu ochii holbați la monitor și citeam literă cu literă ce spuneau respectivii pentru că nu îmi venea să cred ce se spune despre el, despre gamer. În scurt timp s-au format vreo trei tabere care se certau, se apărau, se înjurau, dădeau argumente tâmpite (îmi pare rău, dar nu le pot spune altfel) și se chinuiau să se convingă unii pe alții că gamerul înseamnă ce vor ei.

Mesajul meu pentru ei și pentru restul comunității care se cred "gameri" este următorul: "nobody gives a f**k". Voi credeți că pe mine mă interesează dacă voi mă credeți gamer sau nu? Voi credeți că pe mine mă interesează dacă îi considerați pe cei de la LEVEL gameri sau nu? Voi credeți că mă interesează dacă Mike sau Mitza mă cred gamer sau nu? Normal că nu mă interesează și nici nu ar trebui să mă intereseze. Cred că cea mai tâmpită chestie care am auzit-o de când m-am născut este că unul care citește walkthrough-uri nu este gamer sau că fetele nu pot fi gamerițe. Cei care spun aceste lucruri sunt cu adevărat pierduți și nu au nici o idee despre ce se întâmplă în jurul lor. Părerea mea umilă de om simplu și prost este că gamerul adevărat se întâlnește foarte rar.

De ce este foarte rar? Pentru că gamerul adevărat are cam 2/3 din următoarele trăsături:

1. Se uită prin walkthrough-uri.

2. Nu joacă (neapărat) toate genurile.

3. Nu se adaptează deloc la lumea aceasta a jocurilor în continuă creștere (dar nu în dezvoltare, părerea mea).

4. Este foarte activ d.p.d.v. gameristic și foarte critic.

5. Se chinuie, scrie pe forumuri, scrie scrisori, scrie sau măcar vine cu o idee la un walkthrough, se ceartă cu toată lumea și bagă bețe în roate.

6. Se joacă ce vrea el, când vrea el și cum vrea el.

7. Este cel care se joacă Gothic (de exemplu) și trimite mail producătorilor spunându-le: "Băi nesimțiților, voi stricați frumusețe de joc din prostie! Păi băi, voi când vă uitați pe geam și îndreptați ochiu' spre soare, voi vedeți efect de lens flare?".

8. Nu joacă jocuri originale (neapărat), pentru că, spre deosebire de alții care se cred mari "gameri", el s-ar putea să nu aibă bani.

9. Pentru el nu contează dacă se uită într-o baltă (în joc, desigur) și nu își vede fața, și nu vede că pe fața lui este o muscă, și nu vede că musca este mai "șifonată" pentru că s-a luptat cu altă muscă mai tare. El nu critică (foarte tare) ceva superficial, cum ar fi grafica, ci critică sunetul, storyline-ul, gameplay-ul și feeling-ul.

10. Din punctul de mai sus rezultă că gamerul nu are neapărat P4 și Radeon 9700 PRO.

11. Are ciclu (sau nu, după caz).

12. Cel mai important, el este gamer pentru că așa vrea el să se considere, nu pentru că este catalogat așa de alții.

13. Nu are (neapărat) ochii injectați și nu bea (neapărat) 10 litri de cafea pentru a sta treaz, deci pentru a se juca.

Cu alte cuvinte, tot ce am spus mai sus se rezumă la câteva fraze: oameni buni, gamerul nu este un monstru cu trei picioare și cu ochi în talpă, nici un fel de mâncare. Gamerul nu este doar unul care se joacă la joace. Gamerul este în primul rând om. În al doilea rând, este ce este (gamer) pentru că are puțin bun simț și pentru că are ceva experiență în domeniu.

Stangaciu Octavian a.k.a. R.d.a


Ba eu sunt mai gamer decât toți!

Ne-au mai scris:

Marius a.k.a. Saffar [The Blade], Paul B a.k.a. Dravokh the Demonlord, raziel14, alex14 (pentru că data trecută l-am trecut ca raziel14... deh, bătrânețile), Paladinu', ALEX, Ionutz, Valentin Maris, Terek Andrei, Traian Scacir, Maykey Mouse, Mike Steel, Beretta Bob, C.H., Ciucu Andrei, vladu (foarte inspirate pozele), Ovi, cata the king, Florian Mihai, vishu, Alex_The Gamer, aj_angelus, Robbie_, Alex Nedelcu, Dahak Dahak.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

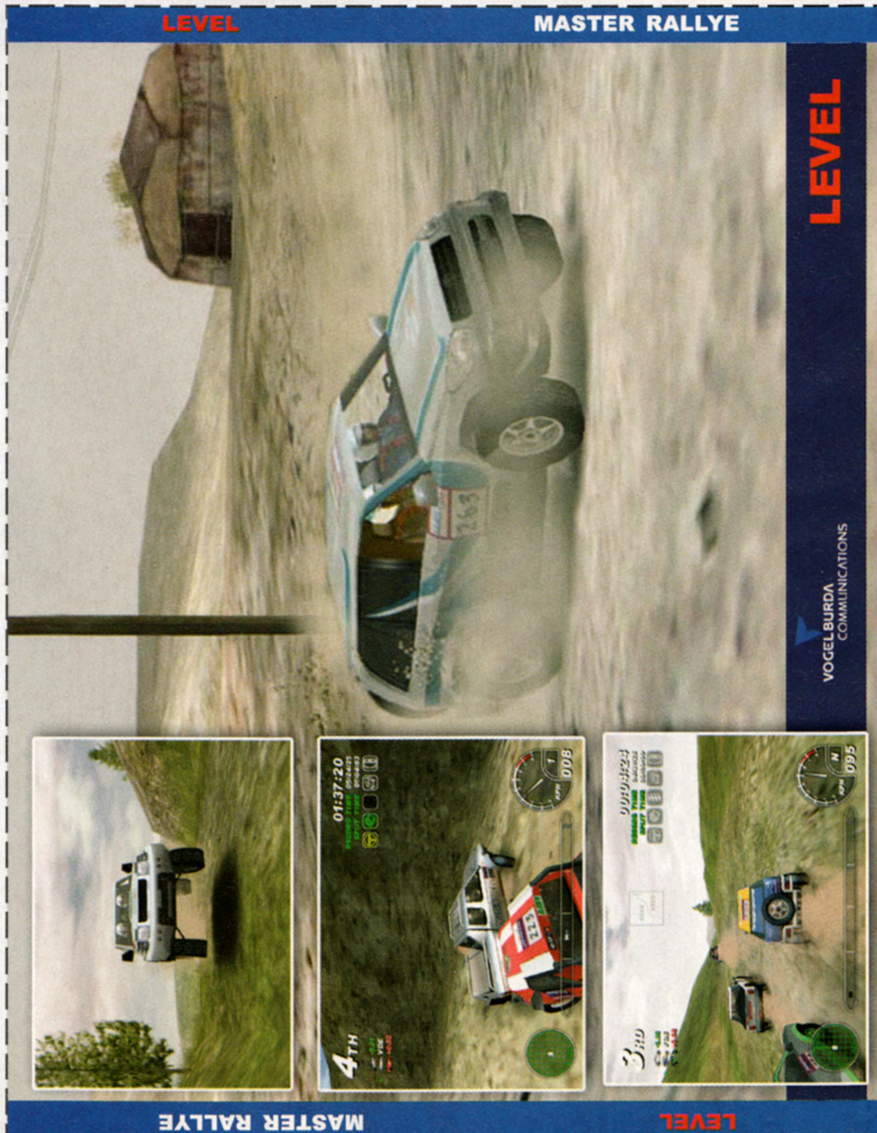
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:





Grand Theft Auto: Vice City

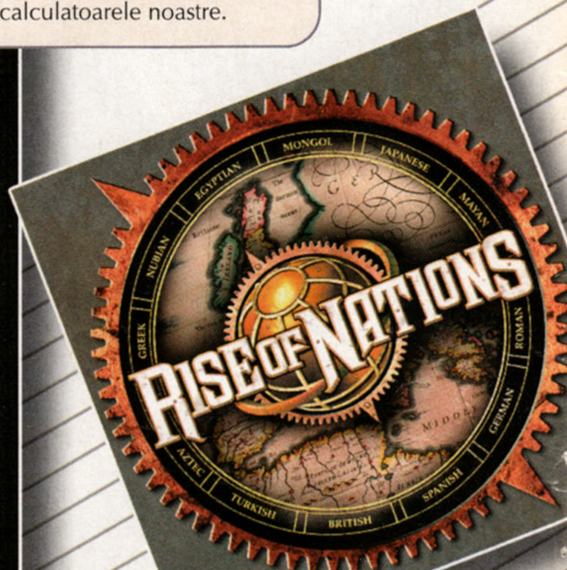
A fost jocul anului pentru redacția LEVEL. Acum vine continuarea. În următorul număr al revistei veți afla ce s-a schimbat, dacă este de bine și dacă a meritat așteptarea.

grand theft auto Vice City



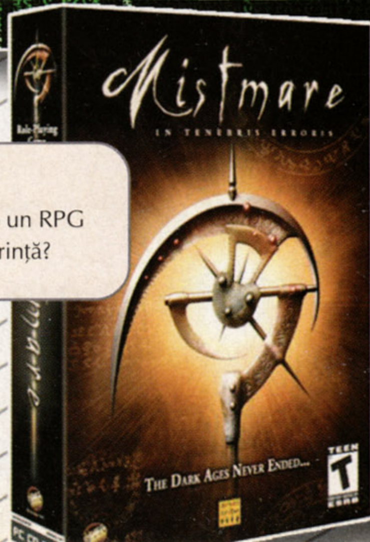
Enter the Matrix

Matricea ajunge în sfârșit și în calculatoarele noastre.



Rise of Nations

Strategie născută din mâinile lui Brian Reynolds, designer-ul lui Civilization 2.



Mistmare

Să fie oare un RPG fantasy de referință?







One down, two more to go!

Dacă vrei să le vezi mai bine, ia LEVEL iulie și august!